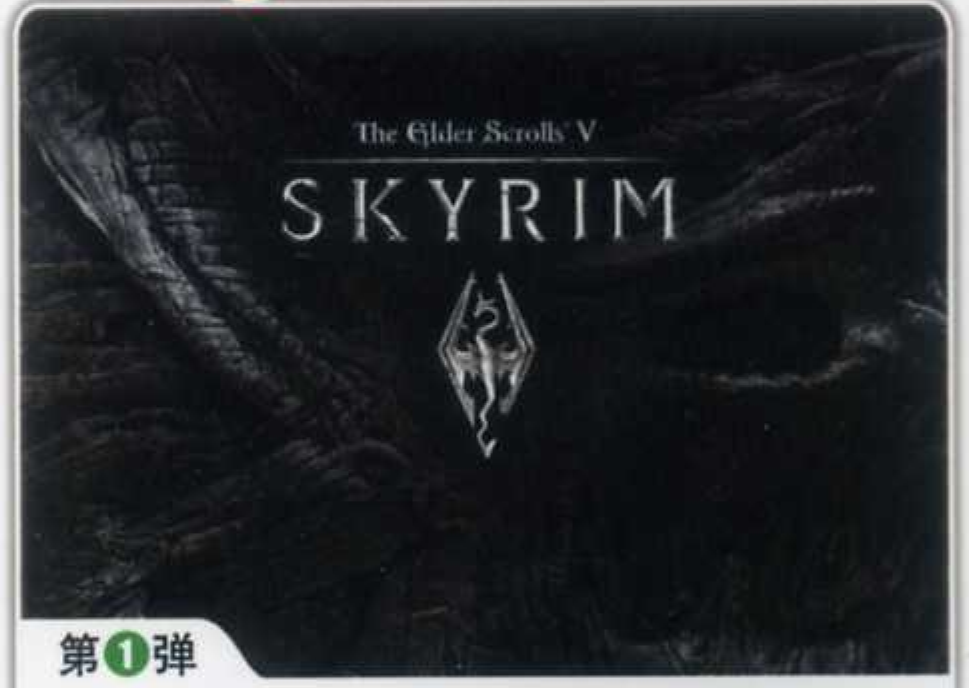
XBOX 360 专辑

X360 SPECIAL

Vol.16

年末最强号

战争机器3



第1弹

上古造世录 记Bethesda Softworks 二十五周年历程

第2弹

年末商战射击大作总动员

第3弹

光环十周年纪念 Xbox帝国旗舰的辉煌

典藏级**精华攻略**集合

COD 现代战争3

蝙蝠侠 阿克汉姆城

丧尸围城2 番外篇

战地3

狂暴

死亡岛

Xbox360专辑 Vol.16 DVD

光盘收录 精彩壁纸、X360游戏视频攻略、实用软件、最新游戏升级文件（2011年8月16日~2011年11月11日），具体内容详见光盘

■指环王 北方战争

VOL.16 # XBOX 360 专辑
X360 SPECIAL

对于一个X360玩家来说，2011年的年底无疑是幸福的。别的不说，光是9月的《战争机器3》，10月的《战地3》，11月的《COD 现代战争3》、《光环 战斗进化 周年纪念版》、《刺客信条 启示录》这几个游戏，其实就已经足够打发整个冬天了。而更令人惊讶的是，在最近的两个多月中，一口气涌现出了近30款Kinect游戏。软饭们就算有钱有时间，也没有体力啃下这些体感作品。

Kinect诞生接近一年，目前专用游戏已超过60个，不得不说这是一个相当惊人的数字。而且Kinect不缺百万级大作，像《舞蹈中心》、《Kinect运动大会》、《尊巴健身》都是数百万级的。相信正是这些游戏的成功，才吸引了一大票厂商趋之若鹜。去年最受好评的几个游戏今年都推出了续作，比如上面提到的几个游戏，还有《型可塑2012》、《体感运动 肾上腺素》等等，都从侧面证明了市场对Kinect的肯定。

不过将目前的状态称为体感盛世，还是有些过早。除了Kinect自身对环境要求高、有延迟的缺点依然存在之外，日本厂商没有全力跟进是最大遗憾。去年就公开过的《重铁骑》迟迟不见动静，Capcom的决心和诚意令人怀疑，Konami跟了首发的风后也是久久不见动静，反倒是Cave这种小厂如今全力跟进。虽然目前日本厂商在国际上的影响力在下降，但对于中国玩家来说还是很具有号召力的，只是那些日本大厂的僵化思维令人无法认同。

Kinect今年的动向有两点值得关注，首先是更多的中文版。这其中最大牌的就是《舞蹈中心2》，该作自推出之后一直被华人玩家推崇，被称为是Kinect装机必备游戏之一，这次的中文化可谓众望所归。同样的例子还有《木偶神枪手》等游戏。另一点是Kinect和传统游戏的结合日益紧密，今年不少传统游戏的封面上都出现了BETTER WITH KINECT SENSOR的标记，如《伊甸之子》、《丁丁历险记》。比起强制使用Kinect的游戏来，这种能部分提高游戏体验的游戏可能更受玩家欢迎。而《极限竞速4》、《光环 战斗进化 周年纪念版》、《质量效应3》这些大作对Kinect的支持也令人振奋。

对于中国玩家来说，只要你家的客厅够大，现在就是加入Kinect大军的时候了！

纱迦
2011.11.13

封面用图：战争机器3 封面设计：一刀

CONTENTS

卷首特集

金枪盛世——射击大作终极对决 002

特别策划

上古造世录 012
——记Bethesda Softworks二十五年历程
Xbox帝国旗舰的辉煌——光环十周年纪念 022

典藏攻略

战争机器3 035
战地3 067
COD 现代战争3 093
蝙蝠侠 阿克汉姆城 115
狂暴 145
丧尸围城2 番外篇 167
死亡岛 191

成就集中赢

苍翼默示录 222
苍翼默示录 连续变幻 224
侍魂 闪 227
魅影破坏者 229
黄金梦想曲X 231

软组织

发售表 034
自制机的秘密6 234
软组织 240

Xbox360 Special DVD Vol.16

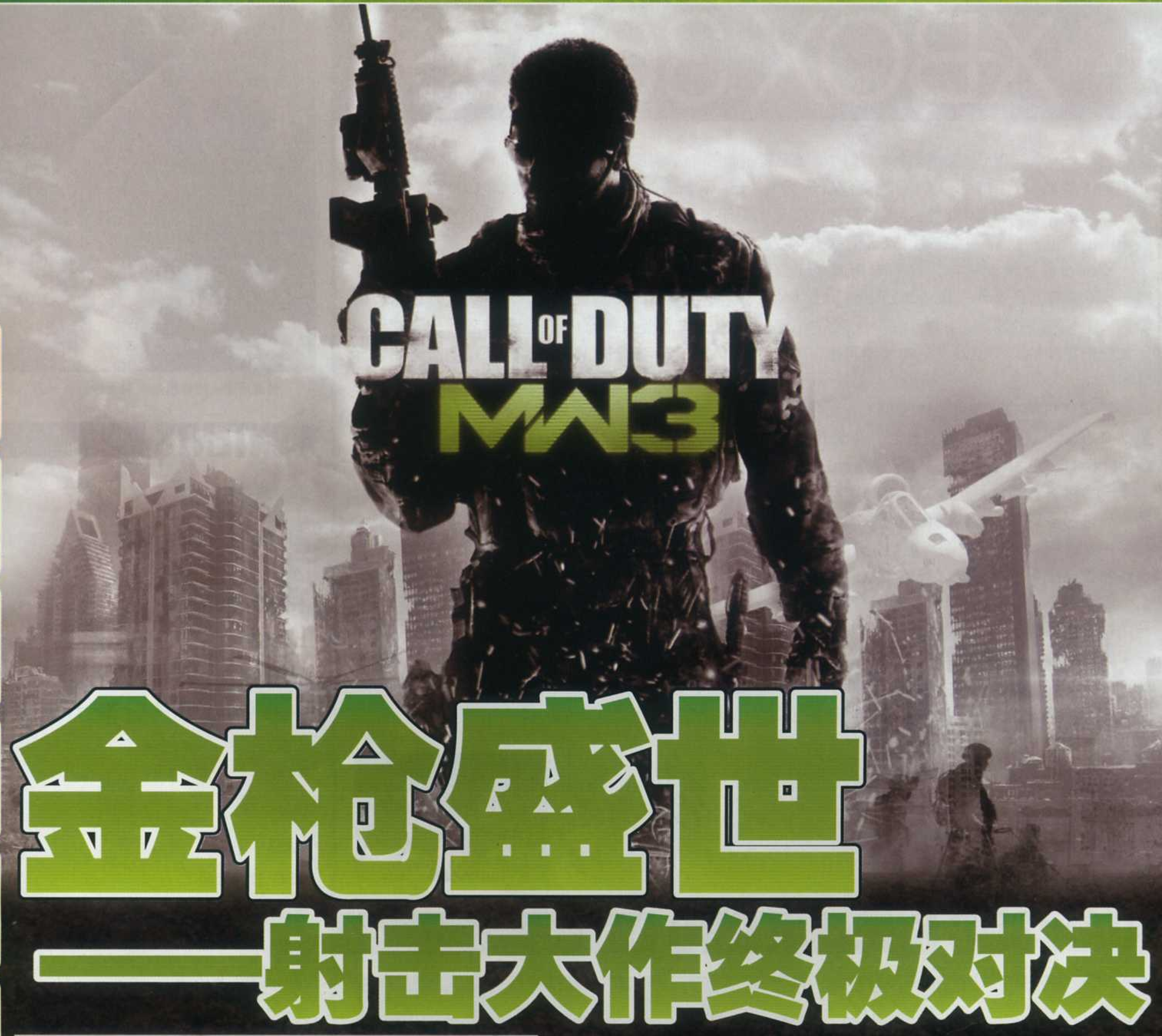
健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

主　　编：胜负师
责任编辑：纱迦
出版单位：三辰影库音像出版社有限公司
印　　刷：深圳市濠江实业有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：大16开 212毫米×278毫米
版　　次：2011年11月第一版
印　　次：2011年11月第一次印刷
印　　张：15
印　　数：0001-3000册
字　　数：400千字
出版日期：2011年11月
定　　价：32元
ISBN：978-7-89471-416-9

如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA



金枪盛世——射击大作终极对决

“两杆枪”撑起了2011年末商战。《战地3》与《现代战争3》的惊世对决是游戏产业史上的一个史诗，从未有哪两款游戏的竞争能引起如此大范围的关注。在日本，2000年《最终幻想IX》与《勇者斗恶龙VII》的对决曾经成为业界话题，但是与《战地3》与《现代战争3》之战相比就是小巫见大巫了。这是一场丝毫不比主机大战逊色的软件大战，据估计，仅这两款游戏就将为年末商战创造15亿美元左右的收入。而由此对业界产生的带动效应更有着难以估量的价值。一款千万级大作能造就一种社会现象，而两款千万级大作同时降临，足以推动整个行业的崛起。著名业界分析家Michael Pachter认为，《战地3》与《现代战争3》的发售是具有里程碑意义的事件，标志着游戏产业持续两年多的衰退将就此结束，从此进入复苏阶段。

除了两个主力大作外，今年年末商战还有多款射击大作参战，《战争机器3》、《狂暴》、《光环 战斗进化 周年纪念版》……每一款大作都拥有独挡一面的实力，这些大作的集中推出，创造了历史上最辉煌的射击游戏盛世。X360作为拥有最多射击游戏玩家的平台，是这一席饕餮盛宴的最大受益者，X360与Xbox LIVE的影响力都因此大幅提升。而在这个充满枪炮声的圣诞节之后，我们将紧接着迎来一个战火冲天的火热春季……

战争机器3：开启狂热商战

《战争机器3》发售的大约一个月前，Epic Games总裁Mike Capps在德国的一个研讨会上，对一屋子的游戏开发者说，他对业界奇怪的评分标准非常失望，在他看来《战争机器》每一作都有着巨大的进化，而所获得的媒体评分却止步不前。

Epic Games曾经用《战争机器》将X360的真实性能展现在玩家面前，当

业界跟着它的技术脚步前进时，它追求的是将《战争机器》变成完美无瑕的作品。他们对完美的追求在《战争机器 3》的身上已几近实现——在游戏中你几乎找不到什么缺陷，同时它也增加了一些令人眼前一亮的创新。

系列制作人 CliffyB 经常在自己的微博中诉苦，他说开发这种万众瞩目的大作，最难把握的是续作应该如何改变，如果改变得太少，就会有人抱怨“这只是《战争机器 2.5》”，如果改变太多，又有人说“你们破坏了我对原作的美好记忆”。谨慎实现二者的平衡，是 CliffyB 所注意的首要问题。

游戏中始终萦绕着绝望的悲情气息。自从人类的最后一座城市沦陷，COG 战士们分散到世界各地。在这个末日般的世界里，新敌人的出现加剧了人们的绝望感。马库斯父亲依然存活的消息让战士们隐约看到了希望之光。作为三部曲的终结篇，《战争机器 3》拥有系列最长的单人战役模式，Epic Games 尽可能地将之前留下的伏笔一一解答。精心设计的战斗桥段让玩家打得畅快淋漓、热血沸腾的同时，也有一种一步步走向决战的悲壮感。

《战争机器 3》在故事方面有所改进，虽然系列制作人 CliffyB 总说“《战争机器》不是莎士比亚”，但是正如只有炸药和壮汉的大片永远无法成为杰作，没有情感冲击力的游戏也难以实现 Epic“让游戏口碑不断提高”的愿望。CliffyB 和他的设计团队们努力在游戏中加入了不少能触动玩家心弦的时刻，游戏中穿插了不少 COG 战士们在战争爆发之前的生活描述，美丽的记忆与残酷的现实之间形成令人心酸的激烈反差，辅以演员们动情的配音，那些人体坦克般的壮汉们不再只是挥舞电锯枪的嗜血狂魔，Epic 将他们塑造成了有血有肉的艺术形象。在塞拉星球被战火蹂躏的废土上，在强敌来临、大难临头的险境之中，战友们偶尔几句幽默的调侃，令人在沮丧与绝望中淡然一笑。

《战争机器 3》的 Metacritic 统计平均分是 91 分，GameRankings 统计为 91.95 分。著名游戏编辑 Jeff Gerstmann 说：“结束对于当今的电子游戏来说变成了少见的事，《战争机器 3》吸引我的一个地方是它给出了答案，它将游戏带到了与开始时截然不同的地方。如果这就是《战争机器》系列的终结篇，这是一个令人满意的答案。几乎每一个角色都能让你感觉到经历了一场漫长的战役。它花了足够多的时间描绘形形色色的人物，让人们觉得他们不止是躲在箱子后面朝怪物开枪的机器。”也有一些媒体对《战争机器 3》并不满意，Eurogamer 打了 8 分，CliffyB 看到之后表示强烈不满，他认为 Eurogamer 的编辑“太愤世嫉俗”。他说：“有人给《战争机器 2》评的分都比《战争机器 3》高，这让我很火大，因为我知道《战争机器 3》在每一个方面都更出色。”

在《战争机器 3》发售之前，Epic Games 进行了游戏的多人模式 Beta 测试，总共吸引 120 多万人参加。在游戏发售之前，其预订量已经超过 100 万套。微软为《战争机器 3》进行了超大规模的全球午夜首发活动——全球总共 2 万家零售店参加了午夜首卖！据微软发布的数据，《战争机器 3》发售首周出货量突破 300 万套，销售速度超过了前两作。至此，“《战争机器》系列”总销售收入超过了 10 亿美元。《战争机器 3》是 9 月份美国最畅销的游戏，在它的推动下，X360 在美国的领先地位更是固若金汤，销量比起其他主机遥遥领先。9 月份是欧美传统秋冬黄金商季的开始，过去微软经常将《光环》新作安排在 9 月份发售，目的就是以非凡的气势为其秋冬商战开个好头。今年《战争机器 3》取代了《光环》，以同样惊人的销量顺利完成任务。在这个挤满射击游戏大作的秋冬季节，玩家有太多选择，而那些还没有购买高清主机的射击游戏玩家，可能会因为《战争机器 3》的存在而选择 X360，毕竟它是今年最大牌的射击游戏独占大作。

在《战争机器 3》之后，这个曾被视为“X360 时代之光环”的游戏系列还会不会有续作？正如《光环 3》只终结了三部曲，而没有终结“《光环》系列”。《战争机器 3》也不会是永远的绝响。微软不会放弃一个如此重要的杀手锏，我们期待着明年 E3 展上，CliffyB 为我们带来《战争机器》的新三部曲制作声明。其实在今年 8 月，Mike Capps 在德国科隆游戏展期间透露 Epic Games 正在开发 5 款新作，据传其中有一款是 X360 独占游戏。此外 Epic Games 也在积极研发新一代游戏引擎技术，在今年的游戏开发者大会期间，Epic Games 公开了用最新版“虚幻引擎 3”制作的“撒玛利亚人”DEMO，虽然 Epic 明确表示这只是一个纯粹的技术演示，并不代表其为新作片段。不过我们都记得 Epic 在 2003 年游戏开发者大会演示的那段“虚幻引擎 3”技术 DEMO，当时 Epic 同样表示那段 DEMO 只是纯演示，与游戏无关。但是因为 DEMO 本身引起太多人的关注，到后来就演化成了 CliffyB 的《战争机器》。如今的这一段“撒玛利亚人”也有变成一个新系列的可能。当然这与 X360 无关，“撒玛利亚人”代表的是 X720 世代的技术标准，说不定已经在开发 X720 的微软，正在与 Epic 商议如何将新版虚幻引擎和对应的“撒玛利亚人”变成 X720 的首发游戏，或者像当年的《战争机器》一样，成为一款用于狙击 PS4 的大作。无论如何，作为本世代的技术标准制定者及最大引擎供应商，Epic Games 的一举一动都很可能代表了业界的新趋势。

《战争机器 3》是一款必买之作，而且一旦你落入它的魔爪，你就再也逃不掉了。

——TeamXbox，100 分

它是一款伟大的射击游戏，一款伟大的电子游戏，它完美地终结了整个三部曲，胜过了我能够想得起来的最近任何游戏三部曲。

——GameingAge，100 分

证据明显，不容争辩：《战争机器 3》是 X360 主机的究极演绎，就像《光环 2》对 Xbox 的究极演绎一样。它开动了硬件的最大马力，有系统完备的完美网络体验，不管是在线还是线下模式，都令人百玩不厌。简单地说，它把所有该做的地方都做到位了，它的一切都是 3A 级大作的榜样。

——Xbox 官方杂志，100 分

一方面，它是一个动人心魄的悲歌，这个在很大程度上决定了本世代主机的游戏系列迎来了结局。看着我们所喜爱的角色们都有了自己的结果，不禁令人怅然。此外它还拥有我所玩过的最完美、有趣、华丽的多人游戏体验。

——Joystiq，100 分

这是 Epic 伟大的胜利，不仅很酷地结束了三部曲，而且将其本已十分坚实的基础进行了扩展。这是一个不断触动心弦的游戏，提供了好莱坞大片般的产品价值。《战争机器 3》诠释了何谓杀手锏。

——Xbox360Achievements，98 分

从紧张的对战模式到两种伟大的合作模式，《战争机器 3》为战争的双方提供了无尽的娱乐体验。而真正的胜利是战役模式，它有令

人兴奋的游戏系统，以及打动人心的故事，站在了前两作的肩膀之上。

——GameSpot，**95** 分

这是一个美妙的体验，肯定会以其创新的多人模式吸引新粉丝，给予人们充分的空间自己找乐子。战役模式的每一章都有一些时刻是在其他游戏里绝对能当大结局的，它是如此精彩，以至于让你产生将整个系列再打一遍的冲动。

——GameTrailers，**94** 分

狂暴：鼻祖归来

2009 年 6 月，id Software 被 Bethesda Softworks 母公司 ZeniMax 收购的消息在业界引起了很大的震动。事后 id 联合创始人之一的 John Romero 在自己的微博上说，这是一起“恶心”的并购，这更加激起了业界的热议。id 保持了 18 年的独立，拒绝了多家大型发行商开出的丰厚条件，最后却被 ZeniMax 这样一家名气曾比自己小得多的公司收购。id Software 首席执行官 Todd Hollenshead 表示，他与 ZeniMax 方面首次进行收购洽谈是在 E3 2008 期间，因为理念相同，所以谈得非常投机。

id Software 曾是 PC 游戏产业最具影响力的游戏开发商，在巅峰时期，来自 id 的小小技术博客文章就会引起显卡大厂们股价的剧烈波动。如今这早已成为过去的美好记忆，id 的时代已经过去，而只靠《上古卷轴》和《辐射》这两大系列为生的 Bethesda 有更强的实力，仅在 2007 年，他们就获得了 3 亿美元的私人投资。与 Bethesda 合并，id 才能得到必要的资金，完成他们充满野心的《狂暴》。id 业界影响力大不如前的一个重要原因，是没能在 PC 游戏全面转移到家用机的大潮中把握住机会，所以对于《狂暴》，他们将重心都放到了家用机的身上。id Tech 5 是一款为家用机而开发的引擎，公布之时就已说明能够很好地解决最让家用机游戏开发者们头疼的内存限制。从《狂暴》的实际表现来看，id 确实没有吹牛。游戏中贴图精细、画面流畅，几乎看不到丢帧现象。不过 id 多年来重技术而轻设计的毛病并未得到根治，本作在很多方面都跟不上当今 FPS 的潮流。玩家不禁要质问：为何没有 checkpoint？为何不能捡敌人的武器？为何把最精彩的 BOSS 战放在游戏中期？此外游戏在关卡设计方面也有不少问题，场景缺乏特色且重复感明显，任务设计得太单调，总是开车到某地，射杀一群人之后取走某种道具。而且结局太仓促，将游戏通关之后并没有给人以满足感。

热爱跑车的 id 游戏开发者们终于在他们的游戏中将“车”作为一个重要元素，车是必不可少的交通工具，也是重要的作战武器，还有纯粹的赛车任务。汽车也可以通过各种零部件改装成更强的威力与动力。这部分是好是坏，玩家们褒贬不一，不过 id 能打破传统，探索新领域，终归是好事。

单看游戏发售之前的各种宣传资料，很容易将《狂暴》误认为是一款类似于《辐射 3》、《边境之地》的自由探索式废土游戏，而实际上本作并没有那么高的自由度，游戏并未脱离传统 FPS 的本质。敌人的动作迅速，造成战斗时强烈的紧迫感。收集各种零部件进行武器改装的系统在 id 的作品中不多见，不过在当今的 FPS 游戏中确实不算新鲜。

在 E3 2010 期间，《狂暴》曾风光一时，获得了众多媒体评选的“展会最佳游戏奖”，包括 GameTrailers、IGN 等网站都对其赞不绝口，IGN 将其评为“最佳 FPS”，GameTrailers 将其评为“最佳 X360 游戏”、“最佳原创新作”。这与游戏发售后获得的实际业界评价形成了有趣的对比。据 Metacritic 统计，其媒体平均分只有 81 分，远低于 id Software“超过 90 分”的目标。《狂暴》的技术表现获得了业界的一致认可，《EGM》杂志认为在画面、敌人 AI 和多人模式等方面，本作都没什么毛病，惟一抱怨的是最终 BOSS 战不给力。《GameInformer》杂志则认为，游戏最棒的是枪战部分，id 不愧是 FPS 游戏的祖师爷。但是偌大的游戏世界缺乏实质性内容，故事与任务都比较老套。IGN 对本作的画面评价最高，不过也对故事和毫无个性而言的角色感到失望。id 毕竟是一家极其蔑视剧本作用的开发商，虽然如今已经在故事性方面努力改善，仍然是经验不足。

据统计，《狂暴》发售一个月后，销量终于突破百万，其中 X360 版 65 万套，PS3 版 43 万套。

不过对于这样一款开发了五六年的游戏，一百多万的销量是难以令人满意的。当然，喜欢废土题材的玩家，以及 FPS 的骨灰级玩家们不能错过 id Software 倾注了无数心血的这款原创大作。虽然今年下半年射击类大作的选择很多，但是真正的原创大作也就只有这么一款。没有哪个游戏一开始就完美无瑕，不管是《光环》还是《COD》，都需要不断的发展与进化。将一款首次亮相的原创游戏与经历数代进化的续作进行直接对比是不公平的，如果我们总是只看到续作，而对这种原创的努力视而不见，将会抹杀业界的创造力，导致今后可以选择的游戏越来越少。对于《狂暴》获得的业界评价感到失望的约翰·卡马克，最近气馁地说："id 在今后很多年内都不会再开发原创游戏。"以保守著称的 id Software 好不容易创新了一回，却被现实泼了盆冷水，这不能不说是业界的悲哀。

不过 id 不会像怨妇一样只知抱怨而不反省。在《狂暴》之后，id 正努力提升其游戏设计实力，不再对技术过于苛求。Todd Hollenshead 说："我们需要缩短开发周期，今后不能每次开发新作都研发一套革命性的新技术。我们要利用已有的技术，而不是游戏一做完就把所有代码都扔掉重新来过。"

显然 id 的下一款新作将会是使用 id Tech 5 开发。但是最近有传闻说，因为《狂暴》表现不佳，使用该引擎开发的《毁灭战士 4》已经被中止，可能会经过重新评估之后进行改造。这是否意味着我们还要再等好几年才能玩到 id 的下一款游戏？据 Hollenshead 所说，为了继续发挥 id Tech 5 引擎的价值，他们的下一款游戏应该会继续使用该引擎并在 X360 上推出。而作为 id 技术灵魂的约翰·卡马克，目前已经在进行次世代游戏开发技术的初期研究，主要是为了弄清未来的方向，不过他表示目前为止得出的结果并不理想，明年他将会开始几个新研究项目。迄今为止，X360 仍是卡马克最钟爱的主机，他曾在今年的 QuakeCon 展会期间表示："PS3 是有史以来第二棒的主机，最棒的是 X360。"

《狂暴》就像次世代 Xbox 的首发游戏，我到现在还是无法相信我那台已经 6 岁的 X360 能够做出那样的画面和那样的游戏性。《狂暴》不止是我在 2011 年获得的最强 FPS 体验，它也将成为未来游戏设计的一个决定性的关键时刻，将比其它游戏更深入地把你的主机推向极限。你绝对不能错过。

——**Game Chronicles，100 分**

虽然有点小问题，我们已经很久没有玩得这么开心而痛快。这是游戏史上令人开心的一个日子，我们欢迎 id Software 重返我们的客厅和电脑桌。《狂暴》无疑是今年最佳游戏的候选者，它值得人们的漫长等待。不要错过。

——**GamingExcellence，96 分**

虽然本作并未引入任何革命性的游戏元素，但它将经典可靠的 FPS 要素做到了极高的标准，而且在绝大多数时候都没令人失望。

——**TeamXbox，95 分**

《狂暴》的故事与世界观设定有点过时，但是令人心跳加速的枪战对于当前市面上那种烂大街的"跟我走"的 FPS 游戏方式是很好的调节。它也有一些 RPG 要素，不过主要还是为热爱激烈战斗体验的玩家们准备的。

——**GameInformer，90 分**

我们从未想过 RPG 要素会被如此大范围而娴熟地应用，其结果是令人吃惊而欣喜的。这是近乎完美的主视角射击与角色扮演，很适合那些对《辐射 3》和《质量效应》枪战部分不满的玩家们。

——**GameTrailers，90 分**

出色的操作与实用的武器升级让《狂暴》的射击部分充满乐趣，不过剧情方面无法营造出紧张感，而且游戏中的角色，不管是敌是友都缺乏个性。

——**IGN，85 分**

《狂暴》本来应该是一款因为简化的设计而更有趣的游戏，只要多几个 FPS 关卡取代蹩脚的驾驶部分。它本该是一款 id 的游戏，却非要半桶水地模仿《边境之地》《机车风暴》，搞得不是 RPG、不是赛车也不是 FPS。

——**英国《电讯报》，70 分**

战地 3：最强挑战者

首发出货超过千万，首周实际销量超过 500 万，零售商催促 EA 尽快补货……《战地 3》的销量数据公布后，所有业界分析家都表示惊愕，玩家的反响之热烈超出了人们的预期。虽然大家都知道这款话题大作的销量肯定会超过 1000 万，但都想象不到其销售速度会如此惊人。要知道，此前游戏历史上首周销量超过 500 万套的只有《现代战争 2》和《黑暗行动》。如今，被分析家一致判定"销量只能达到《现代战争 3》一半"的《战地 3》，真正达到了与《COD》平起平坐的尊贵地位，EA 在 FPS 类型上挑战 Activision 的不懈努力终于迎来了最大的突破。在《战地 3》的强力推动下，投资者们对 EA 信心复苏，分析家也普遍认为 EA 正在走出困境，即将走上振兴之路。从《战地 3》公布之日起，EA 的股价保持着明显的上升势头，半年时间内市值增长了 50%。

"《COD》最强对手"的身分是《战地 3》受到热捧的一个重要原因，EA 的市场运作能力确实强大。《战地 3》从市场定位、宣传策略到发售时间的制定，都极为成功。因为整个业界都在讨论"《BF》VS《COD》"之战，就像讨论主机战争一样。这使得所有喜欢《COD》的玩家都成为了《战地 3》的潜在消费者。而且因为《战地 3》的发售时间比《现代战争 3》早半个多月，那些关注《现代战争 3》的玩家也会忍不住先买一套《战地 3》一试究竟。EA 首席执行官 John Riccitiello 声称《战地 3》的营销预算超过 1 亿美元，不管实际数字有没有这么夸张，EA 在《战地 3》身上所花的广告费可谓物超所值，至少比之前强推的《荣誉勋章》等游戏实在得多。毕竟，广告做得再响，关键还是要有足够高的游戏质量为基础。在这个网络时代里，质量低劣的游戏无论如何宣传，最终都将无所遁形。EA 肯为《战

地 3》投入巨额广告费，当然是对游戏质量有足够的信心。在今年的 E3 展上公布之后，《战地 3》被大批媒体评为“展会最佳游戏”，声势一度压倒了《现代战争 3》，这两大 FPS 史诗般的对决成为 E3 2011 的最大焦点，几乎比首次参展的 Wii U 更引人注目。

《战地 3》最吸引眼球的地方，是使用了 DICE 开发的霜寒 2 引擎。当初《COD4 现代战争》以出色的光影技术，为家用机 FPS 带来了照片级的画面效果。而霜寒 2 引擎将光影的应用上升到新的境界，至少在其公布的首支预告片（其实是 PC 版的运行效果）中，确实达到了可以假乱真的真实度。霜寒 2 是一款 DirectX 11 级别的引擎，不仅光影表现逼真，而且其物理破坏引擎升级到 Destruction 3.0，在保证画面细节逼真的同时，能呈现大规模的场景破坏效果。很多玩家看到预告片后惊呼难以置信，还有很多人开始批判《COD》的引擎已经过时，应该尽早换引擎。其实如果是同样以 PC 版来对比，《战地 3》的“照片级”程度可能确实更高，不过在家用机上因为受到各种限制，其实际表现并没有宣传的那样惊艳。而且虽然两款游戏都是现代战争题材的 FPS，但是风格相去甚远，《战地 3》作为“《战地》系列”的正统续作，与之前的几作一样是一款围绕大规模多人游戏的作品。让很多玩家失望的是，《战地 3》发售初期，因为销量之高超出 EA 的预期，而这些购买者中，绝大部分是冲着网战而来。当所有人一下子涌入 EA 的服务器，从未经历过如此阵仗的 EA 有点手足无措，初期阶段网络问题一直困扰着《战地 3》，极大地影响了人们对该作的第一印象。

平心而论，《战地 3》确实是当前业界顶尖的网战巨作。进入多人模式之后，你将会感受到的是进入了一场正在爆发的战争。游戏的战场规模是时下大多数 FPS 无法企及的，战斗极为真实，在战术、掩体和地形的利用方面都是现实战争的缩影，尤其是地形对战局的变化有着极大的影响。如果说《COD》是《黑鹰降落》那样的近距离、快节奏巷战，那么《战地 3》可以说是大规模的正规战。地图在设计上兼顾了多种游戏类型，各类载具不可或缺，团队协作是胜利的关键。在这里，你既能感觉到团队的重要，又有一种广阔战场上的自由感，还可即兴尝试全新战术。

由于性能所限，家用机版的在线人数从 PC 版的 64 人减少到 24 人，不过这并不影响玩家的网战乐趣。比较令人不满的是，在这样一款超大作中，居然存在不少低级错误，比如尸体漂浮在半空中、部队的行军速度慢如蜗牛。单人部分可以看出 DICE 正在向《COD》学习，只是还没学到家。某些关卡也有出彩的地方，比如在德黑兰的一场巷战，最后演变成迈克尔·贝风格的大场面。不过在很多时候，居然会令人产生昏昏欲睡的感觉。比起多人模式，单人部分受条条框框的限制太多。DICE 可能是既要追求真实性，又想表现出《COD》那样的戏剧性，结果没有把握好，某些追求真实性的地方反而牺牲了游戏性。本作也有多人合作模式，主要由一些迷你任务构成，故事与单人部分平行。在很多方面，合作模式比单人模式有趣得多。

可以说，《战地 3》的单人、网战与合作模式简直就是三款不同的游戏。如果不是单人战役模式存在太多不足，本作的 Metacritic 分数肯定不止 84 分。其实 DICE 自己早已意识到这一点，所以在游戏发售之前就曾对媒体说：“《战地》的强项是多人游戏，没有人会为了单人部分而购买……” EA 方面也很委屈地说，媒体不应该因为单人部分而给《战地 3》打低分，因为这根本就是一款多人游戏。那么 DICE 与 EA 为何不像过去的《战地》主系列一样，做成一款纯粹的多人游戏，把做单人游戏部分所耗费的精力用来多做一些地图与游戏模式不是更好？相信 DICE 这么做的目的，是因为《战地 3》的目标是“打败《COD》”，而单人战役模式是《COD》极其重要的组成部分，要挑战《COD》就不能少了单人战役模式。笔者认为，今后开发《战地 4》时，可以让 Respawn 工作室与 DICE 合作，前者开发单人部分，后者开发多人部分。在 EA 资助下成立的 Respawn，是由原《COD》开发商 Infinity Ward 的核心开发人员组成，因为被 Activision 的律师们咬着不放，一直没办法开发新作。让他们参与开发《战地》新作，不会涉及与 Activision 的版权纠纷，可以放心地一展所长，将《战地》的单人部分水准大幅提升。其实单人部分与多人部分分开制作，已成为这种超大作的趋势，《现代战争 3》的多人模式就是交由 Raven Software 开发，单人部分则是 Infinity Ward 和 Sledgehammer 共同开发。对于这种级别的超大作，多个王牌团队共同开发也是合情合理。

正如《COD》分成了 IW 组的《现代战争》和 Treyarch 组的非现代战争，《战地》也分成了主系列和《战地 恶人连》。在《战地 3》之后，我们已经可以预期 EA 将使用霜寒 2 引擎开发《战地 恶人连 3》，毕竟前作的出货量高达 1100 万套，EA 是不可能就此结束“恶人连”这个招牌的。一个是更真实、专业的风格，一个是更轻松、夸张的格调，两大系列共同发展，也不失为绝配。最合理的安排是像《COD》一样，由不同的项目组分别负责，各以两年为开发周期，这样就每年都有《战地》新作问世。希望在明年的秋季，能迎来更具巨作风范的《战地 恶人连 3》。

在我们写这篇评测期间，网络配对的服务器挂了两次，把所有玩家都锁在外边。单人模式在叙事方面也有其缺陷，但这些都不足以让这款 3A 级网战大作的游戏体验受到影响。换作是其他游戏，这些缺陷早就大大影响其总分了，但是就算你只玩了几个小时的《战地 3》，也应该能看到它的光明未来。

——TeamXbox，95 分

合作模式与故事都很不错，不过还谈不上伟大。《战地 3》是否比《COD》好呢？这个是个人口味问题，不过在我们看来《战地 3》超强的多人模式已经超出其对手。

——CVG，91 分

蹩脚的单人战役碰上无敌的多人游戏，铸就了一个失去平衡的主视角射击游戏。

——GamePro，70 分

我们不能说多人部分的强大能够掩盖战役模式令人失望的羸弱，但是只要你不是宁死不愿上网的人，《战地 3》还是很能让你享受战争的。

——Xbox 官方杂志，90 分

DICE 在网络体验方面的专业性与热情渗透到多人模式的每一个方面。尽管它在剧情方面失了足，《战地 3》带来了令人难忘的、世界级的多人游戏，它的惊人乐趣足以弥补其缺陷。

——IGN，90 分

单人游戏部分的感觉就像是为了“打败”某系列而特别制作的。虽然其中也有一些令人难忘的片段，以及震撼的音效设计，它踏上了 Infinity Ward 闯出来的路，不幸的是也继承了他们的全部缺陷。

——英国《电讯报》，80 分

COD 现代战争 3：王者无敌

所有人都知道它将成为今年最畅销的游戏，然而就算是最乐观的猜测都低估了它的真正实力。在游戏发售之前，猜测《现代战争 3》的销量成为很多业界分析家最热衷做的事。通常分析家们是通过零售商提供的初步预订情况，结合以往的经验，对其销量进行推测。随着游戏发售时间的临近，零售商反馈的预订情况不断超出人们的预期，分析家也在不断调高本作的销量预测值。《现代战争 3》销量将达到《战地 3》的两倍是很多分析家们的共同观点，但是 EA 宣布《战地 3》首周销量突破 500 万之后，很多分析家开始动摇——如果《现代战争 3》销量是其两倍，首周销量岂不是要突破 1000 万？

事实证明，"《现代战争 3》销量两倍于《战地 3》" 的推测是正确的。根据 VGchartz 的可靠统计数据，《现代战争 3》首日实际销量超过 930 万套！其中 X360 版占 54%，PS3 版占 42%，PC 版占 4%。按照每张游戏 60 美元的价格计算，《现代战争 3》首日销售额突破了 5.5 亿美元，由于欧版游戏价格远高于美版，加上还有为数不少的高价豪华版，所以实际数字应该在 6 亿美元以上。

去年的《COD 黑暗行动》创下了娱乐产业史上最高的首周营业额，而《现代战争 3》比其高出三分之一，一天的营业额几乎就相当于其首周营业额。至此，娱乐产业的最高首发销售额记录再次被《COD》刷新。据推算，《现代战争 3》的首周销量可能在 1300 万套左右！业界分析家 Colin Sebastian 预测，本作在今年内销量可能达到 1800 ~ 1900 万套，销售额达到 12 亿美元。他相信，在《战地 3》和《现代战争 3》的带动下，11 月份全球游戏产业将实现大幅度的反弹。

《COD 黑暗行动》迄今累计销量已超过 2500 万套，按照《现代战争 3》的销售气势，到明年 3 月底的财务结算日之前，总销量可能就会达到 2500 万，最终销量超过 3000 万的可能性极高。使其成为历史上首款无需通过主机同捆赠送即突破 3000 万套的游戏，甚至有望成为有史以来首款总销售额超过 20 亿美元的游戏！游戏业能否超越电影业，出现收入超越《阿凡达》累计票房的游戏，就要看《现代战争 3》的表现！将零售收入加上今后的 DLC 收入，《现代战争 3》要超越《阿凡达》并非毫无可能。

狂妄的 Activision 总裁 Bobby Kotick 用数字证明：人类已经阻止不了《COD》了，Infinity Ward 的叛乱事件更对他们毫无影响。

创造了娱乐业新纪录的《现代战争 3》，在最恶劣的环境中诞生。2010 年初，Infinity Ward 数十名核心开发人员因劳资纠纷而离职，当时玩家都对《COD》的前景表示担忧，毕竟 IW 才是该系列一直以来的主心骨。但是同年 Treyarch 的《COD 黑暗行动》就创造了销量新纪录。IW 虽然元气大伤，但 Activision 调配了两个工作室辅助开发，一个是老牌开发商 Raven Software，还有一个是专为《COD》而成立、挖来大量高端人才的 Sledgehammer 工作室。在 Activision 不计血本的投资以及三个工作室的共同努力下，《现代战争 3》在 E3 2011 亮相时，就表现出无可匹敌的气势，全世界几个最重要城市的恐怖袭击、第三次世界大战般的史诗规模……《现代战争 3》强大的巨作气场让所有人血脉贲张。

霸气侧漏的巨作风范、深入人心的品牌影响力，再加上大规模的宣传攻势，构成了娱乐产品制造社会现象的全部条件。据 EA 估计，Activision 在《现代战争 3》身上投入的营销预算可能超过 1 亿美元。这是投放新主机级别的宣传投入，与好莱坞顶级大片相当，对其他游戏而言难以想像，但是《现代战争 3》却能轻而易举地回收这些投资。毕竟它所创造的收入与新主机相当，超过了绝大多数的电影大片。各行各业都跳上了《现代战争 3》的广告顺风车，与 Activision 合作的除了与游戏业有关的硬件周边厂商、模型厂商、出版社之外，还有克莱斯勒、百事等传统行业巨头。Activision 拍摄的广告都找的是身价不菲的名人，有好莱坞的一线巨星，也有 NBA 的顶尖球星。在游戏首发期间，也出现了像主机首发一样的乱象，"运载 6000 套《现代战争 3》的货车被劫持"、"少年持枪抢劫《现代战争 3》" ……诸如此类的报道频频见诸报端。这种无孔不入的媒体曝光度让所有玩家都无法不对其产生兴趣，而《现代战争 3》的火爆，也将让 X360 过上一个最辉煌的年末商战。

▲《现代战争3》的主机同捆套装大大提高了X360的销量。

社会关注度能达到《现代战争 3》那样的高度，媒体评分到底多少已经不重要了。Bobby Kotick 欣慰的是，《战地 3》不仅销量输给了《现代战争 3》，口碑也败给了《现代战争 3》。Metacritic 统计的本作平均分是 89 分，游戏中存在的优缺点都很明显。剧情方面只是为了让玩家在世界各大都会激战一番而提供一个理由，其合理性与逻辑性实在不重要。重要的是它有足够多的震撼时刻，甚至也有不少能造成情感冲击的时刻。某些片段摆明是为了引起社会争议而添加进去的，要知道，《现代战争 2》的机场大屠杀片段在引起强烈争议的同时，不知道为游戏贡献了多少销量。

"《COD》系列" 在单人战役部分向来是靠大场面的桥段吸引玩家，《现代战争 3》一开始的曼哈顿关卡就把本世代的所有游戏都镇住了。壮观的曼哈顿天际线硝烟弥漫，轰炸机呼啸而过，海面上大群军舰集结——这简直是让军事爱好者们热血澎湃的梦幻场面。之后的巴黎关卡，埃菲尔铁塔上空，黑压压的武装直升机群遮天蔽日……此时刚玩过《战地 3》不久的玩家，恐怕不得不感叹"果然还是《COD》NB！"而曾经唾弃《COD》引擎已经过时的玩家，也不得不承认 Sledgehammer 所说"IW 引擎是引擎中的保时捷"的说法。毕竟，不管某些游

戏在 PC 上的表现有多好，到了性能有限的家用机上全都成了浮云。当今业界，视觉效果方面敢说超越了《现代战争 3》的游戏还不存在。它所强调的不是细节，而是更能引起强烈感官刺激的整体效果。

《现代战争 3》的多人模式部分也遭遇了和《战地 3》一样的人满为患的问题，游戏刚发售，“COD Elite”网络服务就因为超负荷而问题频现，要连上线着实不容易，不过 Activision 至少确保了连上线之后优质稳定的多人游戏体验。新增的 Strike Package 系统鼓励玩家更好地完成团队目标。地图设计上的整体特点与之前并无不同，仍是以紧凑型为主，表现出典型的《COD》式狂热氛围。此外还有 16 个合作任务为单人战役提供了新的角度。从产品价值的角度来说，当今业界确实很难找到可与《现代战争 3》比拟的游戏，在每个方面，你都能感觉到这是用无数的真金白银堆积起来的超大作。

毫无疑问，明年还会有《COD》新作，而且据传将会是两款代表不同方向的新作。目前分析家们争论的是，明年的《COD》还能不能创造销量新高？对此 Colin Sebastian 说：“我相信《现代战争 3》已经是顶点了，但是过去 3 年我每次都说《COD》达到了顶点，结果每次都说错了……”

《现代战争 3》是高贵与进化的闪亮实例。它令人感到熟悉，但这并非贬义词，对所有为该系列投入了大量时间的人来说，这是尊敬与奖励。对于新玩家，这是完美的开始，它比过去更具包容性……

——英国《电讯报》，100 分

一个庞大、华丽到令人震惊的游戏，极度令人满足的射击体验。我们可以随口说出很多希望它改进的地方，比如改变战役模式的进行方式，改变游戏引擎的画面风格——但是当一切以如此完美的形态提供给我们，带来如此实在的兴奋感，我们还有什么好奢求的？

——Xbox 官方杂志，95 分

《现代战争 3》的多人模式是系列最强的，合作模式内容扩充了十倍。不过战役部分还是会令你有点遗憾，希望角色能更加特别，而不是仅以更重的口音来区分，还有就是游戏系统不要总是瞄准、射击、找掩体、换子弹……如此往复。

——Joystiq，90 分

如果你需要的是新类型的射击游戏，请转向别处。《现代战争 3》是对该系列引以为傲的成功基础进行强化，更多、更大、更强，而我们还是意犹未尽。

——GamesRadar，90 分

多人部分无疑是系列有史以来最棒的，内容更多、模式更多，还有数不尽的新关卡，以及 COD Elite 的互动性。单人战役与特别行动模式为游戏增添了价值，创造出虽然并不完美但是令人上瘾、无法错过的体验。

——IGN，90 分

这是一个令人兴奋、回味无穷的游戏，但系列标志性的兴奋感已经失去了一些光泽。《现代战争 3》的重复多过创新，所以你获得的乐趣也似曾相识。幸运的是，它依旧极其令人满足，粉丝依旧有理由在这个忙碌的射击游戏季里再享受一番。

——GameSpot，85 分

光环 周年纪念版：收官之作

每年 12 月开始才正式进入圣诞商战的黄金时期，但其实在此之前，该发售的大作一般都发售了，12 月份几乎不会有什么值得一提的新作推出。究其原因，是因为厂商们都希望给自己的游戏更长的销售周期，所以一般都会在圣诞节的一个多月之前就把游戏推向市场。在这个射击大作如云的季节，12 月之后就几乎没有新作可玩。而作为今年射击游戏大潮收官之作的，是庆祝系列诞生十周年的《光环 战斗进化 周年纪念版》。

2007 年《光环 3》发售之后，Bungie 脱离了微软，恢复了自由身。作为补偿，Bungie 同意继续为 X360 开发两款《光环》新作，让微软能在此期间建立起足够强的《光环》开发商，实现该系列的平稳过渡。343 Industries 就在这样的背景下诞生，微软重金聘请了业界的不少著名制作人，希望将 343 Industries 建造成超越 Bungie 的一流开发商。不过在他们推出《光环 4》之前，至少要先练练手，积累一定的实战经验。所以就有了高清化的《光环 战斗进化 周年纪念版》。该作除了 343 Industries 之外，还有 Saber Interactive 和 Certain Affinity 共同参与制作，对于一款高清重制游戏来说，确实是罕见的大规模、大制作。

《光环 战斗进化 周年纪念版》并非简单的高清化，而是一款使用双引擎的游戏，单人战役部分使用 Saber 公司的 Saber3d 引擎，多人部分使用《光环 致远星》的引擎，此外本作还支持 Kinect 体感操作，将会是微软官方推广核心向游戏全面体感化的示范游戏。之所以使用 Saber3d 引擎，是因为它采用了一种特殊的技术，能够在原作的原始画面和重制版画面之间即时转换，让玩家能够感受本作翻天覆地的画面进化，同时在原版画面中勾起过去的美好回忆。至于 Certain Affinity 公司，其创始人 Max Hoberman 曾是 Bungie 的主力制作人员之一，此前他们为“《光环》系列”制作了几个颇受好评的地图包，343 主动找他们帮忙的目的是简化多人模式的地图，融入《致远星》的系统。除了用于纪念系列诞生十周年外，本作也增加了新剧情，采用类似于《光环 3 天降神兵》的处理方式，提供新的背景故事线索，用于衔接新三部曲的故事。343 承诺，本作中将会隐藏有《光环 4》的情报，这也将成为吸引玩家的一个重大卖点。此外增添成就，以及在线合作模式都将成为玩家入手该作的理由。本作还对应 3D 模式，可以在 3D 电视上获得更完美的游戏体验。

这款高清重制游戏的发售时间定在《现代战争 3》的一个星期之后有些吃亏，市场排挤效应是不可避免的，不过为了起到纪念作用，这也是无可奈何的事。再说真正的《光环》迷绝不可能因为《现代战争 3》就不买这款周年

纪念版，本作成为史上最畅销高清重制游戏的可能性极高，有望达到与《光环 3 天降神兵》相当的销量。其实不管有没有这么一款游戏，微软对今年的年末商战已稳操胜券，《光环 战斗进化 周年纪念版》的销量并不重要，微软更重视的是它的纪念意义。今年可能是微软进入游戏业以来最辉煌的一年，而《光环》是 Xbox 的标志性系列，在 X360 诞生 6 周年，兼《光环》诞生 10 周年之时，用这样一款游戏总结过去，彰显今日辉煌，并展望光明未来，确实令人感慨。这是一个承前启后之作，纪念已成过眼云烟的 Bungie 时代，同时宣告了 343 时代的开始。在游戏中，你可以通过后退键将十年前与如今高清时代的画面即时切换，而在现实中，微软永远不会后退，他将和精英聚集的 343 一起，不断为玩家创造更辉煌的光环史诗！

2012 年春季射击大作阅兵

通常在一个超大作集结的年末商战之后，总会跟着一个灿烂无比的春季。一方面，这是因为多数游戏公司的财务结算日是在 3 月底，为了交出一份理想的财务报表，厂商们当然要抓紧最后的时间将游戏推向市场。另一方面是之前的年末商战超大作太多，很多实力稍弱一些的同类型游戏会选择延到春季之后才发售，以躲避大作的锋芒。今年年末商战是 FPS 巨作的天下，所有人的关注对象都锁定于《现代战争 3》、《战地 3》等超大作，为避免玩家只关注大作而忽略了自己的作品，很多厂商将他们的射击游戏改到 2012 年春季发售，这样他们才能得到更多的关注。所以，2012 年春季可能会成为有史以来射击类游戏最强盛的一个春天，有十几款第一或第三人称视点的射击大作等待着玩家，作为射击游戏天堂的 X360，将继续带你体验更令人热血沸腾的战斗之路。

■ 漆黑II The Darkness II

预定发售日：2012年2月7日

Digital Extremes 开发的这款漫画改编作品原本预定于 2011 年 7 月发售，后来延期到 2011 年 10 月，考虑到同期 FPS 强作太多，干脆延到了 2012 年发售。由 Starbreeze 开发的前作深受好评，销量超过 100 万套。这次转交给 Digital Extremes 开发的续作使用 Evolution 引擎开发，画面效果更具漫画感，其卡通渲染技术的画面风格与《狡狐大冒险》相似。游戏中的大部分贴图是由美工们手工绘制的，所以更有华丽手绘漫画的视觉感受。

游戏发生在前作事件的两年后，掌握黑暗力量的 Jackie Estacado 成为 Franchetti 黑帮家族的老大，但他一直忘不了惨死的女友 Jenny Romano。游戏从 Jackie 在一家酒店休息时遭到突袭开始，由此引发了全面的黑帮血拼。Jackie 在濒死之际放出了黑暗力量，由此开始了探寻此次袭击事件真相以及 The Darkness 起源的任务。在此过程中，他遇到了远古神秘组织“兄弟会”的首脑 Victor Valente，该组织由某圣人创办于数千年前，其惟一目的是保护世界，对抗 The Darkness。然而圣人本身却走火入魔，如今兄弟会的目的是将 The Darkness 占为己有。

《漆黑 II》向媒体演示了两个 DEMO，都获得极高评价，被认为是 2012 年春季最具潜力的射击游戏之一。游戏系统与前作类似，不过加入了“四臂战斗”的系统，在利用 The Darkness 的两只触手的同时，也可以用 Jackie 自己的双手持枪作战。本作还更加注重对场景的利用，比如可以将车门拆下来当盾牌。Jackie 还可以用恶魔触手发动“终结技”，十分残暴血腥。掏走敌人的心，收集足够的数量可用来换取新能力。

■ 天旋地转 Inversion

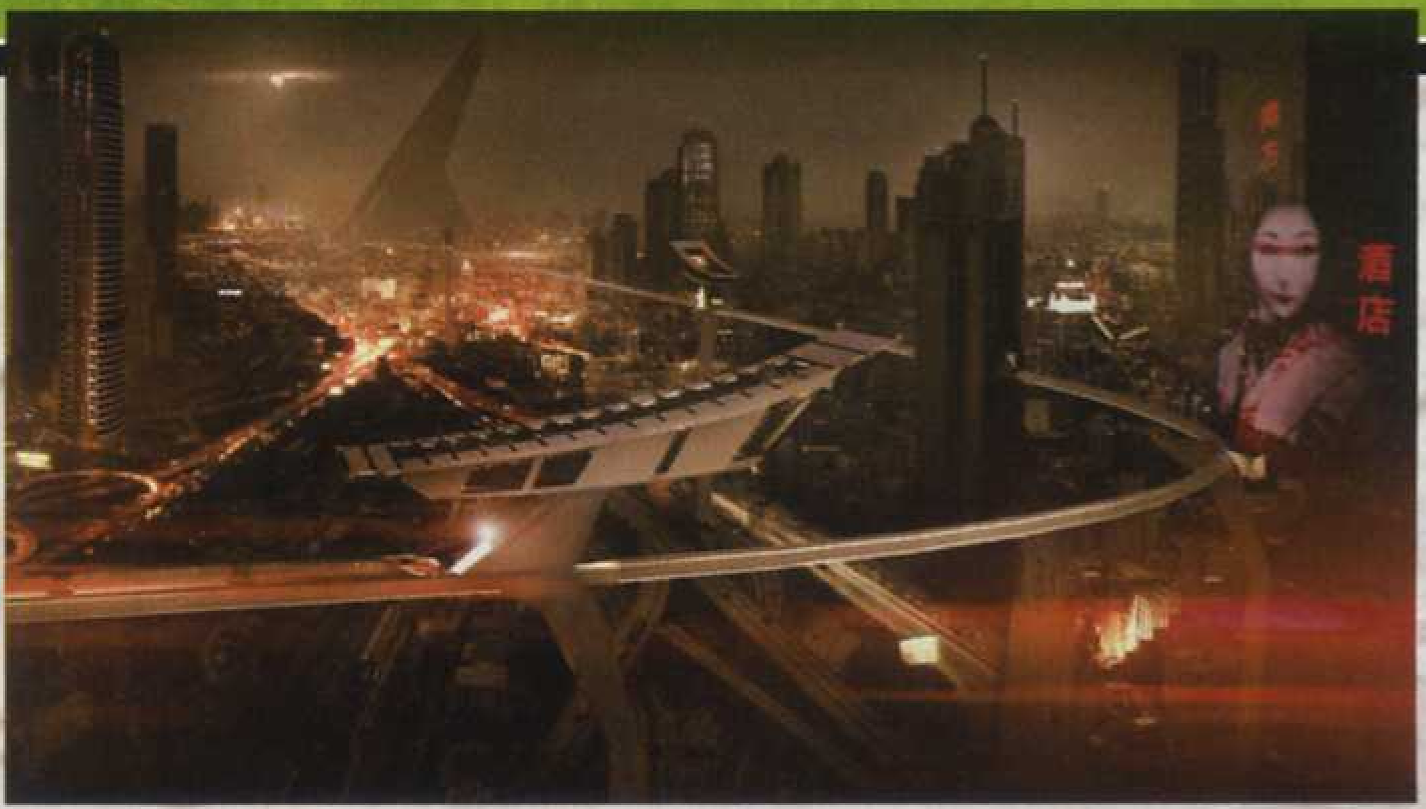
预定发售日：2012年2月7日

曾开发了《时空飞梭》（TimeShift）的 Saber Interactive，目前正在为 NBGI 开发一款相当特别的射击游戏。这款《天旋地转》使用了 Saber 公司自己的 Saber3D 引擎，以及 Havok Destruction 引擎，将会以可大规模破坏的场景以及重力操控为游戏特点，因此游戏过程中经常会有“天旋地转”的场景。不过此类游戏最大的缺陷是可能导致玩家头晕目眩，虽然这是一款第三人称视点射击游戏，而非 FPS，如果处理不好视点问题，也有可能败得很惨。

■ 暴力辛迪加 Syndicate

预定发售日：2012年2月21日

1993年Peter Molyneux创办的牛蛙工作室，推出了一款名为《暴力辛迪加》(Syndicate)的另类即时战略游戏，以企业财团统治的未来世界为舞台，融入战术射击和暴力元素，获得了强烈好评。关于该作将通过Starbreeze开发最新作的传闻流传已久，在2010年秋季终于获得确认。在首支预告片公布之后，很多玩家对于本作改造成科幻FPS感到兴奋，但是也有人批判Starbreeze背叛了《暴力辛迪加》的精髓。根据目前公布的情报，本作更像是Eidos的《杀出重围》，无论是世界观还是游戏风格乃至游戏系统都有许多相似之处。通过植入大脑的6块生物芯片，玩家拥有多种超能力，比如能将时间



变慢、进入周围的数字世界，通过黑客技术打倒敌人。EA的官方描述是“结合了《孤岛危机》的FPS动作以及《质量效应》的科幻世界”。

■ 幽灵行动 未来战士 Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

预定发售日：2012年3月6日

2006年3月，《幽灵行动 尖峰战士》的发售让玩家首次见识到X360应有的性能实力，展现了高清时代射击游戏的魅力，也成为育碧在X360时代

全面崛起的开始。时隔六年，《幽灵行动 未来战士》将会以完全发挥X360全部潜能的图像技术以及对应Kinect的完美体感操作，让玩家感受到射击游戏的全新风采。

《幽灵行动 未来战士》可能是系列历史上开发周期最长的一款游戏，从2008年就已投入制作，2009年首次对外透露，原本预定于2010年初发售。但是在游戏开发过程中经历了重大变更，2011年本作再次亮相时，变成了一款完全不同的游戏。

本作发生在近未来的挪威、中东和亚洲，讲述极端军国主义者夺取了俄罗斯的政权，并入侵周围国家。玩家扮演的幽灵小队将深入敌后阵线，化解一触即发的全球战争危机。与过去一样，本作是第一人称与第三人称视点射击的结合，大部分时候是第三人称视点，只有在精确瞄准时使用第一人称视点。游戏中所使用的未来武器技术都是当前军方正在研究的前沿技术，充满科幻感，而又有其现实依据。本作中途更改开发方案的主要原因可能是为了加入Kinect操作系统。育碧的目标是“率先成为完美支持体感操作系统的传统游戏”，在微软的E3 2011发布会上，本作流畅直观的体感操作获得了全场热烈的掌声。通过体感系统可实现前所未有的武器定制程度，还可以用语音控制进行武器创造，模拟从背后掏枪的动作就可以抽出武器，以手掌的一张一合进行射击，可以做到不输给手柄操作的精准与快速反应。喜欢Kinect、又想尝试射击游戏新玩法的玩家不妨一试。

■ 幽浮 XCOM

预定发售日：2012年

与《暴力辛迪加》一样，诞生于1990年代的“《幽浮》系列”拥有一批忠实的拥趸，业界口碑极高。最经典的当属1994年发售的第一作《幽浮 未知敌人》，它曾被IGN两次评选为“史上25款最佳PC游戏”之一，更是曾被《电脑游戏世界》杂志评为“史上最佳游戏”第三名。《幽浮》是一款回合制战略游戏，而由2K Marin改造再生的新作则是FPS，2K Games总裁Christoph Hartmann表示，改造成FPS的原因是“战略游戏已经过时”。本作故事发生在1962年，玩家扮演FBI探员William Carter，被派往XCOM部门专门调查外星人事件。1960年代是阴谋论与外星人传闻兴盛的年代，本作充满了对那个年代外星人报道的怀旧重塑。本作从2009年中开始制作，总制作周期将近3年，使用的是“虚幻引擎3”。2K的目标是希望本作像《生化奇兵》一样，成为又一个经典复活的成功案例。本作原定于2012年3月发售，不过最近宣布延期，具体发售时间未公布。

■ 狙击手 幽灵战士2 Sniper: Ghost Warrior 2

预定发售日：2012年3月20日

City Interactive这家不知名小开发商制作的《狙击手 幽灵战士》曾因其媲美一线大作的出色游戏画面而引起广泛关注，虽然实际游戏素质不高，不过视觉效果至少是获得了认可。为此，City Interactive决定使用技术超强的CryEngine3，将续作的画面做到一流水准，同时该引擎强大的AI技术也可以帮助他们解决前作最为人诟病的AI问题。

■ 反恐精英 全球攻势

Counter-Strike: Global Offensive

预定发售日：2012年第一季度

对于国内的很多 80 后来说，《反恐精英》这个名字可能代表了自己的大学生活。这是一个对现代 FPS 网战产生了决定性作用的传奇之作，在它诞生十几年后的今天，仍然活跃于许多发展中国家。如今 FPS 网战的主战场已经从 PC 转向家用机，而《反恐精英》也顺应时势，最新作不仅将登陆 X360，而且将会与 PC 版同步发售。

《反恐精英 全球攻势》是由 Valve 与 Hidden Path Entertainment 合作开发，此前这家工作室也曾制作了《反恐精英 起源》。作为《反恐精英》的第四代游戏，《全球攻势》使用《入口 2》版本的 Source 引擎，画面与时俱进，经典地图以全新姿态亮相，并增加新地图与游戏模式。本作还将实现 X360 与 Windows、Mac 和 PS3 版之间的在线跨平台对战。

虽然在《反恐精英》诞生后的十几年时间里，FPS 网战已经发生了翻天覆地的进化，但是经典的魔力是无法遗忘的，以纯下载方式发行的《反恐精英 全球攻势》是所有网战老手们不能错过的怀旧之作。

■ 马克斯·佩恩3　Max Payne 3

预定发售日：2012年3月

十年前，芬兰游戏开发商 Remedy Entertainment 用一款《马克斯·佩恩》将电影《黑客帝国》提出的子弹时间概念成功引入游戏，以其出色的游戏画面和超酷的枪战动作而风靡一时。子弹时间系统也成为今后动作射击游戏最常用的耍酷桥段之一。后来 Remedy 转而为微软开发 X360 独占的《心灵杀手》，而《马克斯·佩恩》的制作权卖给了 Rockstar。

《马克斯·佩恩 3》是一款制作规模庞大的游戏，今年 9 月有消息说本作的成本高达 1.05 亿美元，与《GTAIV》相当。由此推算游戏销量至少要超过 400 万套才能盈亏平衡。且不论此传闻是否属实，单看 Rockstar 劳师动众的游戏制作规模就知道本作绝不简单，Rockstar 旗下的温哥华工作室、新英格兰工作室、伦敦工作室和多伦多工作室共同参与了本作的开发。而且从游戏开始开发到发售，历时超过 4 年。Rockstar 在本作身上下血本的原因，可能是考虑到自身在射击游戏类型上实力不足，希望通过本作一举强化在动作射击系统方面的实力，毕竟在 Rockstar 的游戏中，射击向来占了很大比重。

《马克斯·佩恩 3》原定于 2009 年末发售，为了提升游戏品质而不断延期，另一方面原因是之前公布的阳光明媚的画面风格引起许多老玩家的不满，所以今年再次公开时回归到过去的黑暗风格。本作在剧情上将开启马克斯·佩恩生活的新篇章，故事发生在前作事件的 8 ~ 12 年后。游戏舞台是巴西圣保罗，马克斯·佩恩将卷入当地的黑帮争斗。游戏中也将大量通过闪回的方式讲述发生在过去的事件。

■ 生化危机 浣熊市行动

Resident Evil: Operation Raccoon City

预定发售日：2012年3月

几年前，Capcom 决定将其著名游戏系列全面外包给欧美开发商制作，以全面迎合欧美市场。在《失落的星球 2》期间，提出了将《生化危机》外包的计划。Capcom 找到的开发商是曾开发了多款《海豹突击队》的 Slant Six 工作室，由他们开发的《生化危机 浣熊市行动》成为一款以在线多人模式为主的动作射击游戏。

游戏故事发生在《生化危机 2》和《生化危机 3》之间，将带玩家重返浣熊市。玩家扮演安布雷拉安全服务小组（USS）的战士，以消灭安布雷拉非法行动的证据为目标，包括杀死幸存者。根据玩家的行动，系列主角里昂可能会被杀，从而改变整个系列的剧情。“杀死里昂”之类情节其实只是用来宣传的噱头，单人部分的剧情对本作并不重要，创新的多人模式才是关键。游戏重点突出的是 4 人合作模式，丧尸与 BOW 的加入使其与市面上的其他网战射击游戏有很大不同，玩家可以利用他们来牵制对手。Capcom 对本作抱有很高的期待，预计其首月销量将突破 200 万套。

■ 生化奇兵 无限　Bioshock Infinite

预定发售日：2012年

虽然 2K Games 与 Irrational Games 都只表示本作将于 2012 年内发售，并未确定大致时期，不过考虑到前作是在 2010 年 2 月发售，本作也选定春季档期的可能性很高，而且最近本作对外公布的游戏 DEMO 完成度很高，游戏的宣传密度也很高，这些都是发售日临近的表现。《生化奇兵 无限》是与《生化奇兵 2》同时开始开发的，由一代原班人马制作，二代则是交给其他团队开发。漫长的开发周期让制作人 Ken Levine 能够创造出一款脱胎换骨的新作，在舞台从海底之城搬到天空之城的同时，本作的游戏系统也发生了全面的变化。与前两作联系起来的纽带，仅仅是那种反乌托邦的题材设定。

很多玩家也许会因为黑暗的画面与幽闭的场景而对前两作提不起兴趣，而这次 Irrational Games 将玩家带到了阳光充沛、场景开放度极强的空中之城“哥伦比亚”。这座原本被美国用来炫耀国力而建造的浮游城市，因为爆发了内战而隐去了自己的行踪，没有人知道他们的具体位置。而身分为私人侦探的主角因为某宗案件委托而糊里糊涂地来到了哥伦比亚，碰到了拥有神秘超能力、成为各方争夺对象的女孩伊丽莎白。本作设定的时间是 1912 年，也就是前两作的 50 多年前，所以游戏中虽然有一座很科幻的天空之城，但是基础技术却比前两作更原始，表现出相当明显的蒸汽幻想风格。连接各浮游区域的轨道是玩家的主要交通方式，在这些轨道间的高速滑行与作战，会带来前作所欠缺的刺激体验。与伊丽莎白的能力配合也将成为游戏系统的关键。本作将会是 2012 年“年度游戏”最有力的候选作品之一，在今年 E3 展期间被评为“展会最佳游戏”，同时夺得“最佳原创游戏”、“最佳动作冒险游戏”、“最佳 PC 游戏”。

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

上古造世录

记Bethesda Softworks二十五年历程

美国的游戏公司大多集中在硅谷一带，在东海岸由于关联产业基础薄弱，因此游戏公司的数量也是凤毛麟角。马里兰州的小城罗克韦尔市，是一座人口仅 6 万余人的小城，而在这里却有一家享誉世界的游戏公司——它的名字叫 Bethesda Softworks。

Xbox 的出现，改变了美国许多中小游戏公司的命运，Bethesda 就是其中之一。在 2001 年之前，Bethesda Softworks 只不过是一家濒临破产的公司，他们的作品只有少数核心玩家才认识。因为 Xbox 的出现，在微软的支持下，Bethesda 的《上古卷轴》被打入主流市场，从此成为最具影响力的 RPG 系列之一。2005 年，X360 发售之后，Bethesda 再次抓住机会，用一款《上古卷轴 IV》开始了新一轮的高速发展。经过几次并购之后，如今 Bethesda 拥有了《上古卷轴》、《辐射》、《狂暴》、《毁灭战士》、《雷神之锤》等著名游戏品牌。Bethesda 不是上市公司，它只靠一些风险投资和自己的资本积累发展到如今的规模。今年是 Bethesda Softworks 创立 25 周年，它所坚持的精品战略将会在最新作《上古卷轴 V 天际》的身上得到完美演绎。Bethesda Softworks 的首席制作人托德·霍华德（Todd Howard）说，Bethesda 的作品世界之所以引人入胜，是因为他们将自己所创造的游戏世界当做一个真实存在的地方，不管是广阔的 Tamriel 奇幻世界，还是核战后的废土之都，你所看到的不是一堆贴图与多边形，而是每个角落都透着真实气息的虚拟世界……

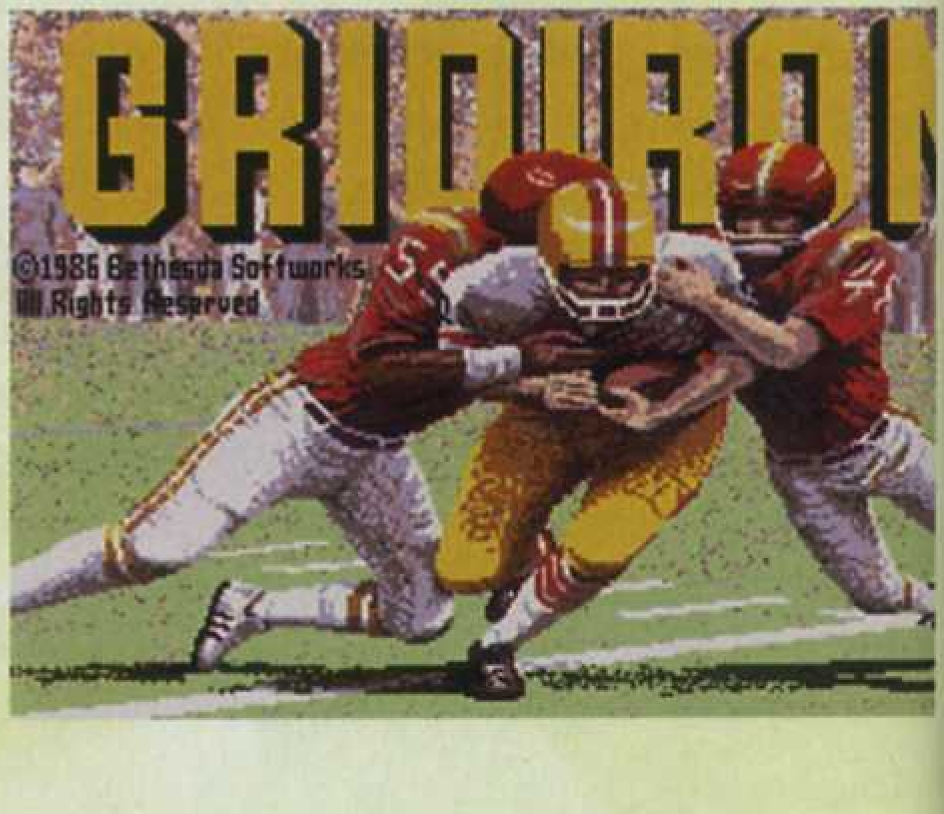
虚拟现实探索者

如果不是克里斯·韦弗（Chris Weaver），EA 及 3DO 创始人特里普·霍金斯（Trip Hawkins）就不会变成反基督徒。韦弗可能是一个反基督怂恿者。

这一切要从橄榄球说起。创办于 1986 年的 Bethesda Softworks，在公司成立同年推出了自己的第一款游戏——《Gridiron》。该作被认为是第一款“现代”体育游戏：在此之前的体育游戏主要是靠各种数据决定比赛的结果，而 Bethesda 在他们的游戏中引入了现实的物理系统，意味着玩家与球的互动会遵照现实的物理规则，会计算质量与加速度，以此决定球的方向，并且影响到周围的环境，不像过去的所谓体育游戏那样，只不过在点阵图的赛场上作出预先设置好的动作。不过当时电脑的运算能力太弱，耗费了大量运算能力进行物理效果的模拟之后，《Gridiron》的画面非常简陋，不过业界专业人士却在它的身上看到了体育游戏的未来。

回想起 Bethesda Softworks 与 EA 的缘起，韦弗说：“EA 对《Gridiron》的印象极为深刻，所以就聘了我们为他们开发《约翰·麦登橄榄球》。我认为《Gridiron》的部分精髓至今仍在《麦登橄榄球》系列中存活。”利用当时的最新硬件，《约翰·麦登橄榄球》在画面和物理效果方面都有出色表现，在当时的体育游戏中独树一帜。作为对 Bethesda 的报酬，EA 为其发行了《Gridiron》，利用 EA 更强大的发行网络，该作获得了令韦弗欣喜的销售佳绩。另一方面，当时刚刚出现的《约翰·麦登橄榄球》虽然有橄榄球界名嘴约翰·麦登的名声为保证，不过它毕竟是一个全新作品，影响力并不是太大。后来该系列成为 EA 发迹的开始，至今仍是 EA 旗下最具实力的游戏系列之一。如果没有 Bethesda 的物理引擎，《麦登橄榄球》也许只是一款平凡的游戏，而没有该作的成功示范，也许就不会有日后《FIFA》、《NBA LIVE》等体育游戏系列的成功，不会有占 EA 业绩半壁江山的 EA Sports……EA 也许会成为一家完全不同的公司，而霍金斯也不会被世人称作“欺骗者”。

韦弗在《约翰·麦登橄榄球》发售后不久就发现了霍金斯的狡诈。EA 将 Bethesda 开发的



▲《Gridiron》中的球与球员仅仅是用圆点来表示。

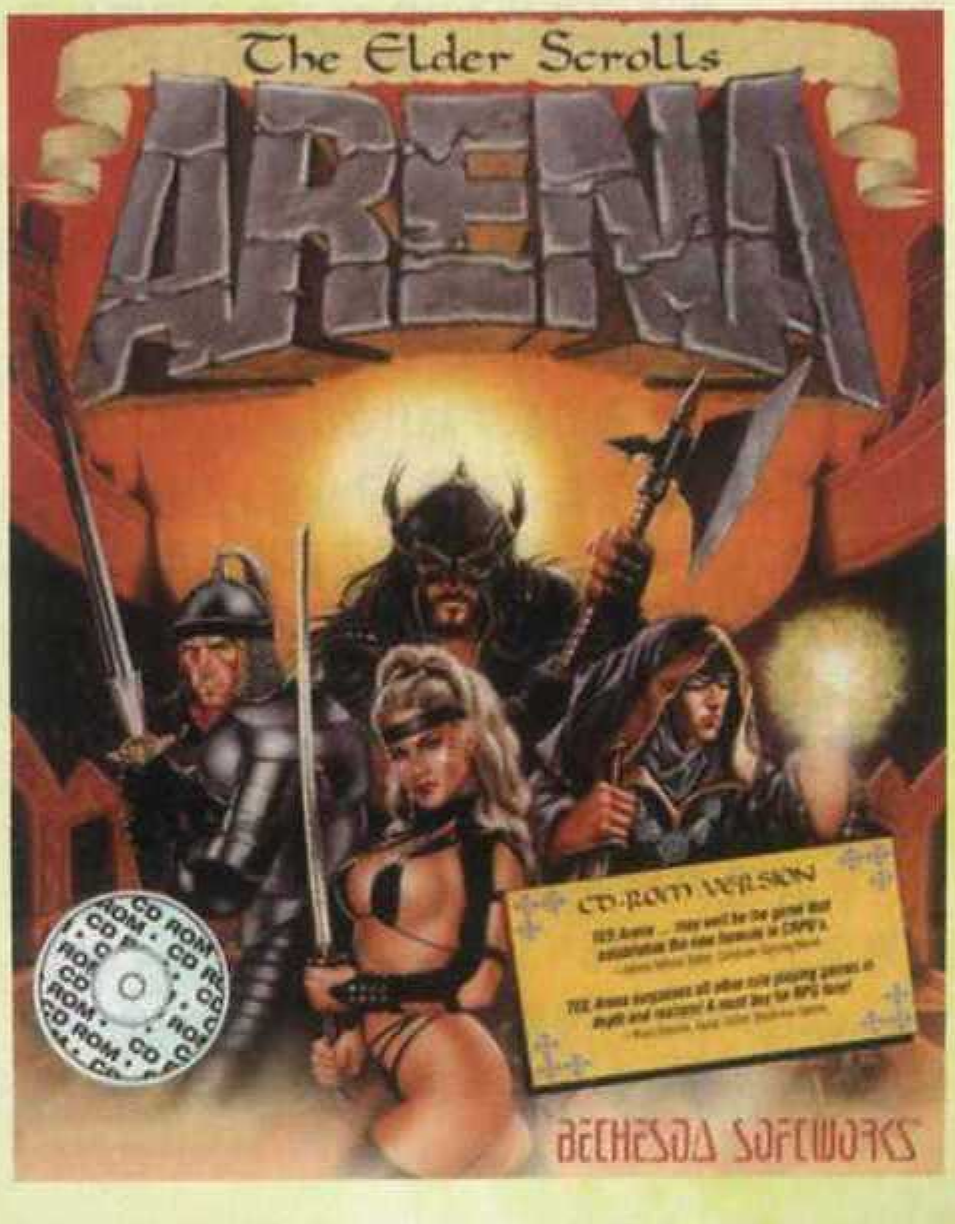
物理引擎技术添加到自己的体育游戏引擎中，然后他们就过河拆桥——毕竟他们不可能乐意看到市面上有另外一个属于其他厂商的橄榄球游戏与《约翰·麦登橄榄球》竞争，所以他们决定让《Gridiron》成为牺牲品。Bethesda 没过几天好日子就因为失去 EA 的发行支持而陷入困境，认为自己被欺骗的韦弗愤怒地将 EA 告上法院，索赔 700 万美元。这场官司的结果从未对外透露，我们所知道的是从此之后，Bethesda Softworks 与 EA 永远绝交，并在日后多次正面交锋。

早在 1986 年，韦弗的脑子里就装满了有趣的游戏创意。在成立 Bethesda 之前，韦弗花了不少时间在麻省理工学院研究“语音剖析器”、“图形化界面”与“合成技术”，他所研究的这些领域综合在一起，就是后人所说的“虚拟现实”。在 2011 年，这些前沿技术领域对普通人来说已经不稀奇，但那是 1970 年代，在人们看来，这些技术不是前沿，而是科幻。因为这些神奇技术的研究，韦弗曾被 NBC 和 ABC 等全国性电视台请去做节目，甚至因此受到了华盛顿方面的邀请，以总工程师的显赫身分出席了白宫通信委员会的研讨会。在虚拟现实领域建立了一定的威望之后，他创办了“媒体技术公司”（Media Technologies）——在 2002 年之前，该公司一直以 Bethesda 的母公司身分存在。Bethesda Softworks 的建立是在媒体技术公司之后不久，韦弗的目的是试探 PC 市场是否能成为一个开发游戏的可靠领域。毕竟，游戏可能会成为最接近虚拟现实的一个应用领域。至于 Bethesda Softworks 这个公司名的由来，是因为其地处马里兰州 Bethesda 市。

Bethesda 成立初期采取委员会式共同管理机制，但是不久韦弗发现共同管理会导致方向不明，Bethesda 应该要有一个决定大局的领导人。所以在之后十几年，Bethesda 成为韦弗的私人企业，在 1999 年之前，公司的所有投资都是他一人筹措。因为是无需受到各种股东左右的私营企业，Bethesda 可以自由决定自己的发展方向。韦弗一开始就制定了 Bethesda 的精品战略，他说：“我们的规则在不断重写，我们在不断创造新事物，这一切都是为了成为一家精品店。”

为 EA 的橄榄球游戏开发物理引擎，也是属于一种创造新事物。在《Gridiron》之后，Bethesda 接着开发了 60 多款游戏，其中大部分是 Bethesda 自己发行。但是让他们成为名发行商的是“《上古卷轴》系列”——一个从 1994 年开始的传奇！

竞技场



1992 年，韦弗开始制作一款代号为《竞技场》（Arena）的新作——这就是《上古卷轴》的前身。在此之前，Bethesda 几乎是一家体育游戏专业开发商。从《Gridiron》发售后的 6 年时间里，他们开发了 10 款游戏，其中 6 款是体育游戏，还有 4 款是其他影视作品改编的游戏。《上古卷轴》可说是他们 6 年来的第一款原创游戏，代表着 Bethesda 的新生。

橄榄球游戏方面被 EA 摆了一道之后，Bethesda 紧接着开发了一款冰球游戏。参照《约翰·麦登橄榄球》的成功经验，他们获得了传奇冰球明星韦恩·格雷茨基的授权，在游戏标题中冠了他的名字。“授权”是这段时期 Bethesda 的主旋律，韦弗一方面在跑体坛的授权，一方面争取电影行业的授权。1990 年，Bethesda

◀《上古卷轴 竞技场》使用了当时流行的“2.5D”技术。

解读上古卷轴

上古卷轴 竞技场

发售日：1994年

“我在 Bethesda 的第一份工作是在 1994 年进行《竞技场》CD-ROM 版本的测试。每次有内容出来，我就要将主线任务打一遍。我能够比所有人更快将游戏打穿。我记得那道能让你自由穿梭于迷宫中的‘穿墙’魔法，现在看起来还是很酷。”

——托德·霍华德，游戏导演

“竞技场使用了我们开发的 raycast 引擎，比《终结者 狂暴》中所用的高级很多。庞大的游戏世界是由一块块的基本单元随机组成的。《匕首雨》也用了类似的系统，只不过是真 3D 的画面。”

——托德·霍华德

上古卷轴II 匕首雨

发售日：1996年8月31日

“《匕首雨》在我的记忆中最大的特点是大，这个也带来了不少的麻烦，我们不知道该做到多大，一会儿调大一会儿又调小。也是从这一作开始引入了技能系统，引入了熟练度的概念，我认为这在很多方面决定了系列的特色。你会觉得人物发展真的是取决于你自己，而不是游戏。”

——托德·霍华德

“那是在 1995 年，我们正在开发《匕首雨》。当时我们在制作 Iliac Bay 附近随机出现的一座小神殿。我碰巧在日落时分来到了其中的一座神殿，只见隐蔽的神殿入口被落日的余晖镶上了一层橙黄色的金边。我对自己说：‘哇！这游戏看起来太棒了。’当时我一点也不知道未来会变成什么样。”

——Bruce Nesmith，游戏设计师

推出了他们的第一款电影游戏——《终结者》，这不仅是《终结者》的首款官方游戏，也是 Bethesda 的首款 DOS 游戏，更是史上最早的主视点射击游戏之一。后来几年，Bethesda 连续推出了多款授权游戏，包括《小鬼当家》、《聪明的沃里》等等。有些游戏是由 THQ 发行，也有一些是 Bethesda 自己发行，比如几款《终结者》游戏。以当时 Bethesda 的规模和业界认知度，选择“自主发行”这条路不能不说是极具胆识与自信。

1990 年 Bethesda Softworks 离 开 了 Bethesda 市，搬到了附近的洛克维尔市，但是公司名并未改变。

在不断开发授权游戏与电影游戏的同时，Bethesda 一直梦想着开发一个属于自己的原创大作。其实 Bethesda 的大部分员工对体育游戏毫无兴趣，他们不愿意玩自己开发的游戏，闲暇时宁愿选择《龙与地下城》或者电脑游戏版的《创世纪 地下世界》。所以在策划新作时，他们将自己擅长的体育对抗式游戏与自己热爱的奇幻题材相结合——《竞技场》就此诞生！

在原先的游戏策划方案中，《竞技场》是一款角斗士战斗游戏，玩家逐步建立一支角斗士战队，走向这种血腥战斗的世界竞技场。但是随着游戏开发的深入，Bethesda 认为游戏应该更有深度，所以他们加入了剧情。为了让玩家不断产生新鲜感，他们还设计了一些分支任务。这些故事与分支任务渐渐变得越来越有趣，整个游戏从原本单纯的动作游戏完全变了味儿。最后 Bethesda 干脆把原本作为游戏主干的角斗大赛取消——一款主视角的 RPG 在无意之间偶然诞生！

《竞技场》的世界非常巨大——可以说是有史以来场景规模最大的游戏之一，在主视角游戏凤毛麟角的当时，更显得硕大无比。当然，Bethesda 用了一些技巧。虽然游戏中的每个城市都是游戏设计师们亲手制作的，但是城市周围的区域都是随机产生，就像 Chunsoft 的《不可思议的迷宫》一样，当玩家每次走出城市，就会发现一些全新的道路与迷宫，在每个角落碰到的道具与怪物都不一样。场景的随机生成系统为开发者节约了大量的时间，也给玩家无尽的新鲜感以及更宏伟的规模。

在游戏内容完全改变之后，Bethesda 知道原来的“竞技场”这个名字不再合适。这时 Bethesda 处于骑虎难下的窘境——此前他们已经用“竞技场”这个名字进行了大量的宣传，如果突然改名，之前的宣传费就相当于扔进了海里，Bethesda 还要再拿出一大笔钱重新造势。作为折中方案，他们最终决定将游戏定名为《上古卷轴 竞技场》（The Elder Scrolls: Arena）。官方解释是：世界充满危险，整个世界就是一个大竞技场。而“上古卷轴”这个名字指的是“讲述 Tamriel 过去、现在与将来的神秘知识卷宗”，在游戏开篇的画外音中说：“《上古卷轴》里曾经预言……”

还有一个大问题是在原先的宣传中，Bethesda 多次承诺游戏将在 1993 年圣诞之前发售，他们对零售商也信誓旦旦地打了包票。但是因为游戏的多次改动，游戏最终错过了圣诞商季，到 1994 年 3 月才发售。韦弗说：“游戏延期到了令人郁闷的 1994 年 3 月，对于 Bethesda 这样的小开发商，这真是很严重的打击。”起初游戏销量极低，首批发货量只有 3000 套，甚至比《终结者 2029》资料片的出货量还要低，韦弗以为公司可能马上就要破产了。而关注该作的玩家们失望地发现游戏成品并非当初承诺的中世纪角斗士游戏，更糟糕的是，游戏的第一个迷宫就难得要命，很多玩家还没机会看看外面的广阔世界，就被虐死在迷宫里。玩家们跑到网上大骂这是一款“变态的迷宫游戏”。但是也有一些玩家历经波折之后走出了迷宫，眼前豁然开朗的广袤世界让他们感到前所未有的冲击，《上古卷轴 竞技场》被很多玩家赞誉为有史以来最丰富、最令人满足的 RPG。它已经超脱了一般 RPG 的范畴，成为一个奇幻世界模拟游戏，每个人都可以有自己的游戏方式，可以跟着故事走，也可以到处闲逛，偶尔接一些有趣的小任务，或者专注于积累财富，又或者过一种隐士般的生活。《上古卷轴》提出的自由角色扮演理念让玩家看到了 RPG 这种类型的无穷潜力。

通过玩家之间的口耳相传，《上古卷轴》吸引了一大批忠诚玩家。其实《上古卷轴》也存在许多问题，其业界评价并不高，但是销量之高远远超出韦弗的预想，通过该作获得的收入，Bethesda 很快开始大扩张。后来 Bethesda 发展之路上的关键人物托德·霍华德（Todd Howard）就在此时崭露头角。他加入 Bethesda 后的第一份任务是当游戏测试员，为《竞技场》的 CD-ROM 版本寻找 BUG。然后他参与开发了《NCAA 篮球 最终时刻之路 2》，这是一款外包制作的游戏，后来因为各种原因而搁浅。霍华德凭借自己的出色能力而获得重用，当他参与开发第三款游戏时，被提拔为制作人。这款游戏是就是《终结者 未来冲击》（Terminator: Future Shock），游戏首次使用了 Bethesda 刚研发的新引擎 XnGine，这是业界最早的全 3D 游戏引擎之一，于 1995 年发售的《终结者 未来冲击》比《雷神之锤》更早应用了全 3D 图像技术。接着霍华德为《未来冲击》开发了一张资料片，并最终进化为 1996 年发售的续作《天网》。

匕首雨

《天网》之后的一款游戏决定了霍华德在Bethesda的地位，那就是在当时极具野心的《上古卷轴 匕首雨》。此时Bethesda拥有业界前沿的3D图像引擎，《上古卷轴》提出的主视角RPG概念有了更大的表演舞台。

Bethesda Softworks发行的《上古卷轴II 匕首雨》于1996年8月发售。以当时的硬件技术条件，《匕首雨》所提出的理念之大胆令人咋舌，其野心之大堪称系列史上之最。游戏将“开放式世界”的理念推向极致，韦弗创办Bethesda之前追求的虚拟现实设想在不知不觉中融入其中，其目标是创造一个庞大的虚拟世界。当时《匕首雨》规划的世界规模是英国国土面积的两倍，总共有1.5万个城镇，居住着75万民众。当然，Bethesda擅长的场景随机生成技术是实现其场景规模的关键。托德·霍华德发明了一种算法，能让场景、迷宫、道具和怪物更自然地随机产生。

游戏在剧情方面也比前作更具野心。完全非线性的任务结构、6种结局，可为玩家提供数不尽的游戏时间。玩家仍然可以忽略主线任务，自由探索世界，在几乎无边无际的世界里还有数百个分支任务等待着玩家。本作还引入了一种全新的升级系统，并非传统的获取经验值，然后将点数花费在特定的能力上，而是根据使用度进行能力升级，简单、直观而自然，并成为今后的标准。

场景自动生成系统不能一劳永逸地解决所有问题，游戏的实际规模根本不可能做到Bethesda原本设想的地步，最后的实际成品中自然而然地大幅缩水。而且因为初期规划的规模太大，因此在细节方面无法兼顾，不仅场景简陋，而且BUG无处不在，很多玩家把游戏买回家之后，发现连游戏画面都进不了。虽然《匕首雨》最终获得了商业成功，Bethesda的名声却毁誉参半。

Bethesda开始变得浮躁，《匕首雨》之后，

▲《上古卷轴冒险 红武士》画面有明显的进步。

两张资料片与正式续作同时开工，体育游戏方面也以快餐式策略加快制作进度，保龄球游戏、赛车游戏全面启动，此外还为《独立日》制片方开发了科幻游戏《第十星球》。Bethesda俨然将自己视为另一家EA，却没有意识到自己规模有限，盲目多元化发展的结果只能是牺牲游戏质量。

在1997 ~ 1998年间，Bethesda推出了《匕首雨》的两张资料片，其规模自然比《匕首雨》小很多，而且因为原作问题太多，失去了玩家的信任，游戏销量在不断下降。《上古卷轴外传 战争塔》（Elder Scrolls Legend: Battlespire）于1997年11月发售，这次的冒险规模较小，以战斗为主。开发者认为与怪物战斗是系列的精华所在，所以他们直接做成了动作游戏。而且在暴雪的《暗黑破坏神》推出之后，动作RPG全面崛起，Bethesda相信强化动作性才是业界潮流。不过《战争塔》并非没头没脑的街机游戏，其剧情也有不少可圈可点之处，对话部分被认为比《匕首雨》更出彩。由于世界观设置从开放式变成线性结构，所以Bethesda可以亲手制作整个游戏世界。场景随机生成系统被取消，从墙上的装饰，到路边的岩石，都是美工们用自己的双手添加的。虽然失去了探索自由，换来的是更精美的场景与更合理的关卡结构。此外，《战争塔》在系列中首次加入了多人模式，有合作也有对抗。按理说，这款有强烈自我突破欲望的游戏，应该会成为一款不错的精品。然而因为Bethesda的开发队伍太分散，同时开工的游戏太多，只分配到小部分制作人员的《战争塔》根本不可能将他们策划的内容完美实现。游戏上市后，玩家看到的是无处不在的BUG，游戏本身的优点被更多的缺陷淹没，玩家不再买账。

在《战争塔》之后，Bethesda还推出了一款《上古卷轴冒险 红武士》（The Elder Scrolls Adventures: Redguard）。这也是一款世界观规模较小的动作游戏，引入了动作冒险游戏的解谜要素。可惜这同样是一款企划出色、执行逊色的游戏，因为投入的开发资源太少，游戏中到处充满廉价气息，操作笨拙、画面低劣、BUG成群……而且在Windows早已一统天下的1998年，这居然还是一款DOS游戏。

号称要走精品路线的Bethesda，因为失去

“《匕首雨》原本是用改良版的《竞技场》raycast引擎开发的，与《毁灭战士》相似，游戏世界其实是2D的，只不过看起来像3D。接着我们决定开发最早的真3D引擎之一——XnGine。这套引擎后来还应用于《终结者 未来冲击》、《天网》、《X-Car》、《战争塔》和《红武士》。《终结者 未来冲击》是最早使用该引擎的，不过当时大家并不喜欢。XnGine的基础技术及其世界建造方法至今仍是我们游戏开发的基础。”

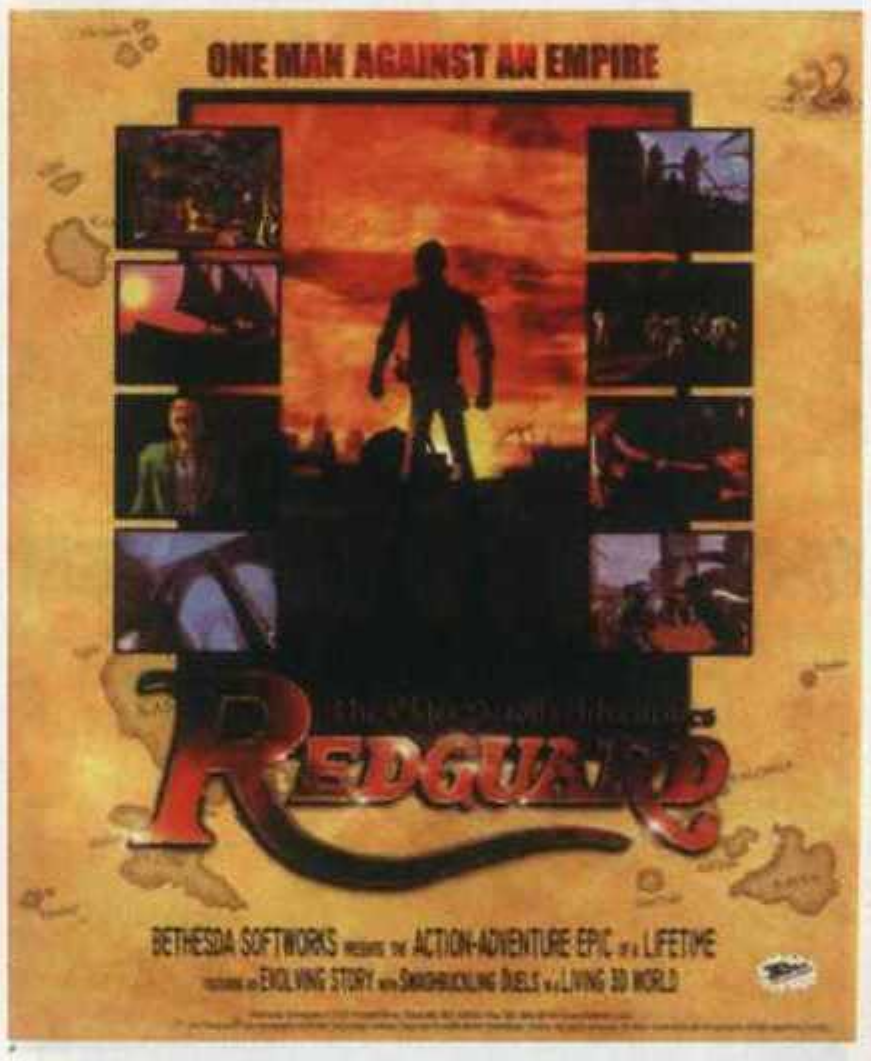
——托德·霍华德

“我是在《匕首雨》漫长开发过程的最后阶段被招进来的。谁都没时间对我进行培训或监督，我只能自己瞎搞。幸运的是，我很负责，没有乱来。从那时起我见识到游戏开发的魔力——我至今还记得看到自己刚刚放进去的迷宫和任务，在自己的电脑上面变成实际游戏跑起来时的欣喜。”

——Kurt Kuhlmann，高级设计师

上古卷轴冒险 红武士

发售日：1998年10月31日



“《红武士》至今仍是我最满意的一款游戏。我和托德、Michael Kirkbride一起在连续一周的讨论之后把故事和所有的解谜部分都定下来了。因为团队太小，我最后参与了游戏每一个部分的制作——甚至用3DMAX做了一个新关卡，这是我第一次、也是最后一次参与游戏的美工制作。”

——Kurt Kuhlmann

“《红武士》是我们的最后一款XnGine游戏，是我们真正徒手创造出来的世界，与之前的随机生成不同。它还使用了3Dfx硬件加速功能，是我们第一款利用硬件加速的3D游戏。”

——托德·霍华德

上古卷轴III 晨风

发售日：2002年7月22日

“《晨风》不仅是《上古卷轴》的再造，也是Bethesda的再造。我们在制作游戏的同时也在建造开发团队。我们的开发人员一度减少到6人，这可能是我们的最后机会。最初我一个人把游戏DEMO和编辑器做了出来，‘The Elder Scrolls Construction ’就这样诞生了，名字的灵感来自Apple II电脑程序‘Stuart Smith’ s Adventure Construction Set’。如今，我认为使用这些工具的MOD爱好者们帮助我们塑造了整个系列。”

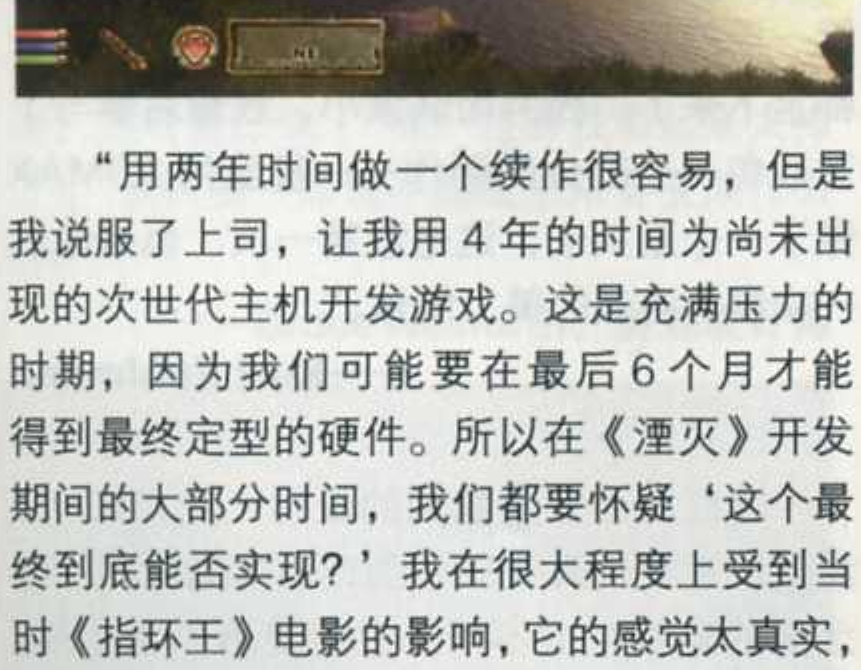
——托德·霍华德

“《晨风》是对整个系统的重大改革，使用了《红武士》的世界建造手法，但是规模更大。整个引擎重做，一切都是手动完成。这也是我们从PC游戏开发商转型到家用机的开始。”

——托德·霍华德

上古卷轴IV 湮灭

发售日：2006年3月20日



“用两年时间做一个续作很容易，但是我说服了上司，让我用4年的时间为尚未出现的次世代主机开发游戏。这是充满压力的时期，因为我们可能要在最后6个月才能得到最终定型的硬件。所以在《湮灭》开发期间的大部分时间，我们都要怀疑‘这个最终到底能否实现？’我在很大程度上受到当时《指环王》电影的影响，它的感觉太真实，简直是历史片，我认为这就是《上古卷轴》的关键。”

——托德·霍华德

▲由于《匕首雨》的世界过于庞大，玩家可以购买马匹加快行进速度。

了高游戏质量的立足之本，整个公司风雨飘摇，《上古卷轴III》的开发被暂时中止，“《上古卷轴》系列”之外的其他游戏也接连惨败，《第十星球》被取消，Bethesda走向了破产边缘。回想起那段时间，霍华德说，那是他在Bethesda十几年来最黑暗的时光，每天都觉得度日如年，“人生总要经历坎坷，但在《匕首雨》之后的那一年是最坎坷的，我们做了很多错误的决策，和很多糟糕的游戏。”

一个濒临破产的游戏公司要想挽回厄运，只有两条路：被收购，或者出现奇迹，比如某个大作突然大热卖……Bethesda没有迎来奇迹，更糟糕的是他们也没找到哪个合适的买家。眼看公司就要结业，一位风险投资者的出现使其命运迎来转折点。

当Bethesda陷入困境时，创始人克里斯·韦弗与生意伙伴罗伯特·艾尔特曼（Robert Altman）合资开办了另外一家多媒体公司——ZeniMax Media。韦弗的打算是将该公司朝多种领域发展，同时利用新公司的名字，以及艾尔特曼在投资行业的丰富资源，获取新的风险投资。韦弗个人持有的Bethesda股份都转到了ZeniMax，这家凭空出现的所谓母公司其实差不多只是一个空壳，专门用于筹资，担任CEO的是罗伯特·艾尔特曼。披上了“ZeniMax”这件新马甲之后，Bethesda果然华丽转生，但是也为之后的纠纷埋下了伏笔……

晨风

ZeniMax Media成立之后，相继拉拢了米高梅的Harry Sloan、Trump Management的Robert Trump等多媒体行业大亨担任董事，还有狮门公司的Jon Feltheimer当顾问，有如此强大阵容，募集风险投资就变得容易许多。

解决了资金问题之后，Bethesda开始摸索新的商业模式。1999年，他们推出了首款代理发行的游戏——《绝命凄杀》(Zero Critical)。这是一款3D冒险游戏，制作方是Istvan Pely Productions。可惜当时的PC冒险类游戏市场已是一潭死水,《绝命凄杀》凄惨命绝。2000年，Bethesda又推出了一款赛车游戏，同样是血本无归。

几年来低劣的产品形象毁掉了Bethesda的声誉，曾被其作品惹恼的玩家们避之唯恐不及。通过ZeniMax获得重生之后，Bethesda痛定思痛，决定集中全力，开发一款真正的顶尖精品，挽回自己的名声。被搁置多时的《上古卷轴III》重新启动，在该作身上投入的预算越来越多，它逐渐成为Bethesda历史上成本最高的游戏，如果成功，Bethesda将涅槃重生，如果失败，等待他的将是自己的末日。

此前《上古卷轴III》被搁置的原因，一方面是出于商业考量，另一方面是技术原因。霍华德在等待技术的成熟，要实现他的宏伟构想，需要性能更强的硬件。《上古卷轴冒险 红武士》发售后，《上古卷轴III》的制作重新启动，当时的计划是在1999年末商战期间发售。但是这样一来，进度会非常紧张，而且当时因为公司经营困难，大批开发人员流失，Bethesda Softworks

的主力开发人员只剩下6名，用一年的时间只能做出另外一个垃圾游戏。托德·霍华德知道Bethesda已无法承受又一次声誉与商业上的双重打击，他大胆找到公司高层，要求给予他尽可能最高的预算，并将其小小的开发团队扩张了十几倍，到最后达到了近百人的规模。

霍华德没有想到，本以为有些“过分”的要求很顺利地得到了批准。ZeniMax的高层们和他有同样的看法，他们都将公司的命运押在了《上古卷轴III》的身上，身为导演兼制作人的托德·霍华德被委以重任，管理层向他下放了完全的决策自由，游戏该做成何种模样完全由他决定。

另一方面，1995年就已公开的XnGine已年纪老迈，在《红武士》中显得力不从心。霍华德要打造的是一艘能将公司带到成功新领域的航空母舰，不可能靠这样一个冒着黑烟的破引擎提供动力，但Bethesda又没有足够的资源研发一个新引擎。霍华德决定购买一个新引擎，他看中的是NetImmerse公司的GameBryo引擎。这款引擎不仅能做出美丽的画面，而且可以做到极远的场景描画距离，非常适合Bethesda打造广袤奇幻世界的需要。在《红武士》之后，霍华德意识到手动制作的场景才能做出需要的效果，自动生成的场景虽然省事儿，但是做不出精品。而要让美工们徒手做出规模恢弘的整个奇幻世界，非把所有人累死不可。为此，霍华德亲自对游戏引擎进行了改造，使得很多场景细节能够自动填充，大大提高了关卡制作效率。游戏中设定的地图总规模为10平方英里左右，每一寸土地都要由开发人员自己创造，这是令人惊恐的工作量，简直是美工们的噩梦。但Bethesda相信他们能够完成任务。

用全新引擎打造的《上古卷轴III》逐渐成型，一切都是霍华德所希望的摸样：巨大而美丽的世界，高自由度的游戏系统——这才是新世纪RPG的应有形态。与此同时，一个新的良机出现在Bethesda面前。Xbox在2000年正式公布，它拥有《上古卷轴III》所需的处理器性能与内存容量，而且还内置硬盘。更重要的是，Bethesda得知微软正在招兵买马与日本的游戏行业巨头对决，美国本土厂商们有机会获得微软的强力资金与技术支援。于是Bethesda迅速做好了一个游戏DEMO向微软展示。Bethesda来得正是时候，当时微软最缺的就是RPG，日厂们都对Xbox持观望态度，微软争取RPG大作的努力一次又一次地落空。看到Bethesda展示的《上古卷轴III》之后，微软马上签署了合作协议，并希望该作能成为Xbox的首发游戏之一。

Bethesda发现Xbox的硬件架构与PC很相似，将《上古卷轴III 晨风》从PC移植到Xbox轻而易举。不过游戏本身规模庞大，最终还是错过了2001年11月的首发档期，推迟到2002年5月才上市，Xbox版于6月份上市。

《上古卷轴III 晨风》是一个真正的奇幻虚拟世界，10平方英里的土地说大不大，说小也不小。它就像一个精心建造的主题公园，每一块地方都有自己独特的风格。游戏中的每一个势力都有自己的文化、衣着和建筑风格。从河岸边宁静的钓鱼小村，到宏伟的城堡、神秘的巫师高塔、雄伟的火山……不仅场景多样，游戏中的细节更令人赞叹。这是一个充满书卷气息的游戏，有数千本书可以调查并阅读，有小说、历史教科书、政治论文……游戏的主线任务非常庞大，但是比起数不清的分支任务，只不过占了游戏的一小部分。玩家可以自由扮演各种角色，体验当战士、魔法师或者刺客的不同生涯。这是一个没有传统结局概念的游戏，它就像一个真实存在的世界一样，你随时都可以造访，永远都有事情可做。Jeremy Soule创作的动听旋律与这个美丽的世界浑然天成。

更重要的是Xbox版的《上古卷轴III 晨风》，虽然在它发售时，Xbox已经上市大半年，它仍然是Xbox的首款RPG。让玩家与游戏评论家们吃惊的是，Xbox版没有任何缩水，而且因为可以用大电视和家庭音响来享受，手柄操作也更简便，因此能获得比PC版更完美的游戏体验。《上古卷轴III》成为初期Xbox玩家必买的游戏之一，在2003年的Xbox游戏销量榜上，它高居第二，仅次于《光环》。游戏的PC与Xbox版最终总销量高达400万套，是Bethesda有史以来最畅销的游戏。它和《光环》一起，成为Xbox对抗PS2的主要武器。Bethesda从此一跃成为最受关注的RPG厂商之一。

与《匕首雨》一样，《上古卷轴III》也推出了两张资料片，分别是《血月》(Bloodmoon)和《审判席》(Tribunal)。而这一次，它们的销量一飞冲天，将Bethesda送上了巅峰状态。他们不用再为了赚点奶粉钱而为其他发行商开发低劣的授权游戏，他们可以将更多的资源放在自己的游戏身上。在《晨风》之后，微软与玩家们都很希望Bethesda赶快推出续作。Bethesda立即启动续作项目，但是霍华德知道新作的推出速度不宜操之过急，精品策略才能保证Bethesda的长期繁荣，这款副标题为“湮灭”的新作，需要更长的时间进行酝酿。

“托德·霍华德让我为盗贼公会做一条任务主线。我把自己策划的20个任务做了个粗略的讲解，在会上我才吐出一句话就被托德打断了，他说：‘从玩家的角度来讲述！’结果，差不多一半的任务被砍掉了。从此，我永远不会忘记我们是为玩家创造故事，而不是我们自己。”

——**Bruce Nesmith，设计总监**

“E3快到的时候，我们拼了命地把《湮灭》的DEMO赶出来。计划是展示一个皇家特遣队袭击地狱之门的片段，当时都快做好了，我觉得很棒。那是在星期五的晚上，而DEMO要在下个星期做好。然后托德让我去看Istvan Pely做出来的东西——在一座城市废墟里战斗。托德说：‘这才是我们需要的，多久能做出来？’我是爆着粗口走出办公室的。结果证明这是正确的决定。”

——**Kurt Kuhlmann**

上古卷轴背景关联

上古卷轴 竞技场

皇帝Uriel Septim七世被国师Jagar Tharn背叛，被囚禁于Oblivion。为了拯救皇帝，打败Jagar Tharn，玩家在Tamriel大陆到处寻找“混沌之杖”。

【影响】在Jagar Tharn统治期间，因为连年征战，帝国陷于水深火热之中，其中的一段故事就发生在《匕首雨》。Jagar Tharn推翻帝国的阴谋在《战争塔》中有详细描述。

上古卷轴II 匕首雨

皇帝派玩家到匕首雨之城找回Tiber Septim的图腾，这是操控巨人Numidium的关键，数百年前，Tiber Septim就是靠它建立起帝国的基业。游戏有6种结局，主要取决于玩家将图腾交给谁。

【影响】不管是哪一种结局，最后都会发生“西方的巨变”。

上古卷轴外传 战争塔

故事发生在《竞技场》同期，玩家是国师的学徒，因为 Jagar Tharn 的叛变而被捕。

【影响】Mehrunes Dagon 成为 Septim 帝国的敌人。在他被打败之后，一直蓄谋复仇，于是就有了《上古卷轴 IV》的故事。

上古卷轴冒险 红武士

与之前的几作不同，这次玩家扮演的是有名有姓的角色，叫做 Cyrus，为了寻找失踪的妹妹而来到 Stros M' kai。在此过程中，他卷入了 Tiber Septim 出征 Hammerfell 的战事。最后 Cyrus 救出了妹妹，并推动了 Stros M' kai 的灭亡。

【影响】帝国被打败之后从 Hammerfell 撤出。之后 Hammerfell 因 Iszara 和谈的“Stros M' kai 条约”而自愿加入帝国。

上古卷轴III 晨风

玩家扮演囚犯，表面上被当做国王密使派往晨风，其实是帮助调查某预言，并最终成为传说中仙逝已久的英雄 Nerevarine 的化身。在此过程中得知了晨风英雄守护神 Tribunal 的起源，以及与 Dagoth Ur 之间的纠葛。Dagoth Ur 及其教宗是威胁到整个晨风的枯潮现象的罪魁祸首。完成预言之后，玩家最终击败了 Dagoth Ur。

湮灭

《上古卷轴 III》获得大成功的同时，Bethesda 内部发生了激变。公司结构发生了变化，游戏的开发部门与发行业务开始分离，前者更名为 Bethesda Game Studios，而 Bethesda Softworks 成为其发行部门的名称。

Bethesda 的管理层发生了更大的变化。2002 年霍华德开始开发《上古卷轴 IV 湮灭》的同时，韦弗与他的 ZeniMax 商业伙伴们发生了激烈的利益纠纷。韦弗向法院提交了诉状，宣称自己被前商业伙伴们架空，自己创造的品牌被他们占为己有，当他们成功地鸠占鹊巢之后，就将自己赶出了 ZeniMax。不仅如此，ZeniMax 还拒绝向他支付 120 万美元的解雇费。

韦弗没有想到，他用“换马甲”的方式救活了 Bethesda，却同时也在引狼入室。2001 年，ZeniMax 管理层关闭了旗下的研发部门，担任首席技术官的韦弗就这样变成了光杆司令。韦弗不仅被架空，而且被公司禁止在麻省理工学院讲学，而他相信在自己的雇佣协议中有提供相关自由。于是他仔细翻看了自己的雇佣协议，并且找到了罗伯特·艾尔特曼和欧内斯特·戴尔（Ernest Del，当时 ZeniMax 的总裁）的雇佣协议，他这才惊讶的发现这两人的协议与自己存在巨大的差异，特别是艾尔特曼的协议中偷偷为其赋予了诸多特权，这一点获得了戴尔的承认。发现自己被骗之后，韦弗在公司电脑上查阅了其他员工的电子邮件，发现了更多证据，这促使他状告 ZeniMax。但是在一场听证会中，韦弗偷看他人隐私的行为被曝光，他的起诉因此被驳回。与此同时，韦弗还卷入了与公司的另外一场官司。在第一起案件之后，罗伯特·艾尔特曼说：“当时 Bethesda Softworks 已经是一家破产的公司，是 ZeniMax 将其收购并提供资本，才使其复活。很遗憾韦弗居然还不满意。”

韦弗仍然持有 ZeniMax 三分之一的股份，但是在《晨风》之后，他与 Bethesda 的游戏再无瓜葛。

当管理层斗得天翻地覆之时，游戏开发团队正在专心准备一个史诗级的 RPG 大作。霍华德说，《上古卷轴 IV 湮灭》的开发并未受到官司的影响，“幸运的是，我不需要处理公司方面的事务，我只专注于游戏。”作为《湮灭》的执行制作人，以及“《上古卷轴》系列”的掌舵者，和次世代技术开拓者，霍华德带领 Bethesda 走上了家用机 RPG 的王座。

在2002年，Xbox才刚上市不久，PS2 正进入鼎盛时期，为何在新一轮主机战争刚开始之时，就早早选择了次世代主机？首先 Bethesda 能因此拥有充裕的开发时间。在《晨风》数次延期后，霍华德意识到要创造下一个史诗，至少要有三四年的时间。如果直接锁定 X360，也许能刚好赶上首发。当时 Bethesda 预测的 X360 首发时间是 2005 年底或者 2006 年，即使《湮灭》赶不上首发，也应该能成为 X360 初期阶段的最强大作之一。霍华德打算开发的续作不是简简单单的内容强化，而是希望成为次世代的 RPG 标杆。他说：“开发续作很容易陷入怪圈，只增加一些新系统和内容，如此往复，渐渐地就会失去游戏的特殊魅力。对于《上古卷轴》，我很努力地避免走老路，努力重新把握使其特别而令人兴奋的精髓。”

Bethesda Game Studios 创造新史诗的同时，Bethesda Softworks 的代理发行业务也走上了轨道。在《绝命凄杀》之后，他们陆续代理发行了《魔法师传奇》（Magic & Mayhem）、《海豹》（Sea Dogs）等游戏。《上古卷轴 III 晨风》的成功为 Bethesda Softworks 这个名字镀了一层金，之后发行的《海豹 2》变成了电影《加勒比海盗》的官方游戏。Bethesda 明白了业界新时代的正确经营之道：Bethesda Game Studios 只需专心制作一款游戏，这款大作获得的名声可以帮助 Bethesda Softworks 发行的其他游戏鸡犬升天。而在两款大作之间的空窗期，Bethesda 可以代理发行或将一些小项目外包。在此期间，Bethesda 委托其他开发商为手机平台打造了“《上古卷轴 旅行》系列”。

用 4 年时间打造的《上古卷轴 IV 湮灭》不负重望，这款在 2006 年春季发售的 RPG 史诗，被认为是开启次世代的伟大作品。虽然它没有赶上首发，却比所有首发游戏更好地完成了表现次世代魅力的任务。当 2007 年的钟声响起，《上古卷轴 IV》销量已超过 300 万套，成为 X360 初期最畅销的游戏之一，X360 版的销量超过了 PC 版，标志着 Bethesda 的业务主力开始转向家用机。Bethesda 为本作创造了 16 平方英里的高清世界，这是玩家们前所未见的美丽世界，而且居住在其中的 NPC 们有自己的生活，而不是只会站在门口等着玩家打招呼的塑料人。Bethesda 开发的“辐射式 AI”系统为这个虚拟世界赋予了勃勃生机。

《上古卷轴 IV》的 PC 版与前作一样发布了

▲《上古卷轴IV 湮灭》的“马甲门”闹得Bethesda Softworks灰头土脸。

MOD 工具，让 MOD 爱好者们方便地做出新关卡以飨同好。这本来是用于延长游戏寿命的一个传统做法，没想到却让 Bethesda 损失了几百万美元……在游戏开发过程中，Bethesda 制作了一个裸体的女性建模，玩家可将其上衣脱掉。但是考虑到可能会在评级时遇上麻烦，所以最终游戏中加上了内衣裤。但是裸体建模的代码仍完整保留在游戏中，MOD 爱好者们发现后兴奋地将其还原，于是《上古卷轴 IV》的裸体补丁堂而皇之地在网上出现，而且大受欢迎。结果美国游戏评级机构 ESRB 对该作重新评级，将 T 级改成了 M 级。Bethesda 不得不对游戏进行大规模召回，造成了惨痛的损失。

Bethesda 还利用《上古卷轴 IV》成功摸索了道具收费的新商业模式——这种原本只在 PC 网游行业流行的商业模式，被 Bethesda 率先引入到家用机。探索之路并不平坦，Bethesda 也曾闹出过笑话。最著名的是《上古卷轴 IV》的战马铠甲——游戏中首批提供收费下载的是一套 2.5 美元的战马铠甲，这套铠甲不会给游戏本身带来任何改变，纯粹是用于装饰。这种“一块贴图卖 2.5 美元”的行为被玩家大骂“坑爹”，在各种论坛和博客上充满戏谑言论，把 Bethesda 搞得颜面尽失。至今，战马铠甲仍是业内人士们津津乐道的 Bethesda 黑历史，“马铠”甚至成为一个形容词，用于形容那些坑爹的 DLC。在此之后，Bethesda 推出了定价合理、内容丰富的 DLC，销量非常理想。尤其是《战栗之岛》，不仅内容极为丰富，而且还有全新的美术风格，几乎可视为一款续作。

对于马铠事件，霍华德说：“首次尝试一些新鲜事物总会发生这种事，我们当然将此铭记心中，不过那套铠甲一直都有人买哦！我跟无数人聊过，显然它定价过高，不过我们很快就调整了，推出了价格更公道的、更好的内容，我们发现大家并不在乎花钱，因为确实没几个钱，他们只不过需要更酷的内容。”

废土

《上古卷轴 IV》发售同年，Bethesda Softworks 代理发行了 3 款《星际迷航》游戏版。同时，Bethesda 与 2K Games 合作，将游戏打入其发行部门无法触及的一些国家与地区。另一方面，将《上古卷轴》扩展到广阔新天地的同时，霍华德与 Bethesda 接手了另外一个鼎鼎大名的 RPG 老牌系列。

Interplay 的 Tim Cain、Leonard Boyarsky 和 Jason Anderson 打破美式 RPG 传统的中世纪题材，以核战后的废土世界为舞台，创造了开放式 RPG《辐射》，成为美式 RPG 历史上的一个新流派。当防空掩体的大门在你的身后关闭，前方等待你的是浩劫之后的未知世界，满目疮痍的废墟与城镇，疯狂的强盗与变异生物，还有充满喜感的 PipBoy 2000，以及无处不在的黑色幽默……《辐射》给玩家带来了一段难忘的废土之旅。可惜的是，因为几位主创者与 Interplay 之间的利益纠纷，之后的续作处境每况愈下，Interplay 最终破产。独具慧眼的 Bethesda 用实惠的价格（仅 600 万美元）买走了《辐射》的商标权。

▲《辐射3》开发团队合影。

霍华德善于改造经典，对此，他有一套自己的理论：“我曾经说过，对于续作，首先要确定其第一作所确立的游戏体验，并忠诚对待。我认为《辐射》一代的氛围很好，之后慢慢变味了。对于幽默，我很反感游戏中的刻意幽默，很多设计师费尽心思地讲笑话，其实不管用。我认为《辐

【影响】“Heart of Lorkhan” 被放到人间，Tribunal 的力量也被永远的破坏，间接导致了“真理部”的瓦解以及 Vvardenfell 的毁灭（在小说《地狱之城》中有详细描述）。

上古卷轴III Tribunal

玩家被卷入 Tribunal 成员 Almalexia 和残暴的 Helseth 王之间的争斗。之后玩家被派往解决疯狂的 Sotha Sil 所造成的危机，其实他就是狂暴化的 Almalexia，必须将其消灭。

【影响】随着 Tribunal 两位成员的死亡，Tribunal 教派的权威也失去了支撑。Dunmer 回归到崇拜 daedra 的古老传统。

上古卷轴III 血月

根据血月预言，daedra 之王 Hircine 举行了猎杀仪式。玩家加入 Skaal 部落，因此成为 Hircine 大猎杀行动的猎物，可能在此过程中变成狼人。

【影响】对世界并未产生实质性影响，仅仅是玩家的个人冒险。

上古卷轴IV 湮灭

游戏从 Uriel Septim 七世国王被不知名刺客刺杀开始……玩家要找到 Martin Septim，即 Septim 皇室最后的王位继承者，并帮助他再次点燃龙焰，阻止龙族入侵。最后 Martin 不得不使用神符化身为 Akatosh 神，打败了 daedric 王子 Mehrunes Dagon。Septim 王朝的终结标志着第三世纪的结束。第四世纪的 Tamriel 和帝国的命运未卜。

上古卷轴IV 战栗之岛

在 Niben Bay 的一座岛上，一个神秘的门突然开启，这是通往 daedric 疯狂王子 Sheogorath 住所之门，他正在寻找人类战士对抗其宿敌 daedric 秩序王子 Jyggalag。最后才知道 Jyggalag 与 Sheogorath 其实是同一个人，玩家将其打败，破除了诅咒。

【影响】Jyggalag 的疯狂诅咒被解除，最终恢复了秩序王子的身分，维持着 Oblivion 内部微妙的势力平衡。

射》的幽默应该是苦涩之中带点讽刺的。就像把你的腿打断，血溅得满地都是，然后 PipBoy 的界面出现，还冲你竖起大拇指——我觉得这就是有趣，恐怖的处境与卡通形象并立。”

《辐射 3》于 2008 年 10 月发售，游戏的开发周期只有两年半，比《上古卷轴 IV》短得多。Bethesda 其实仅仅使用了“辐射”这个名字，一切都是从头开始，与原作并没有太多关联。Bethesda 所做的，是将那种 1950 年代科幻片般的独特韵味，用现代的技术、更具感染力地呈现在玩家面前。游戏中的一切时刻提醒着玩家末日世界的残酷，大胆的道德抉择更是完全突破了过去同类游戏中杀与不杀的区别，玩家的行为会在更大程度上改变游戏世界，比如“是否用核弹炸掉整个村庄”，很多事件都会对之后的走向产生深远的影响。即使你一心想做正确的事，也很可能产生负面的后果，可能的结局有 200 多种。

广阔的废土世界，配上 Inon Zur 诡异的配乐，以及 Liam Neeson、Ron Perlman 等好莱坞大腕的参与，将《辐射 3》打造成 RPG 史上的又一朵奇葩。游戏发售一周内，出货量超过 470 万套，实现销售金额达 3 亿美元，成为 Bethesda 历史上最畅销的游戏。Bethesda 从此坐上了 RPG 王者宝座，它对细节的注重，在游戏氛围营造方面的深厚功底，以及对游戏质量的不懈追求，终于获得了回报。

让《上古卷轴》玩家震惊的是，《辐射 3》居然是一款有结局的游戏。将主线任务打完之后，制作人员的名单滚动出现，接着回到主菜单。不再有继续探索，不再有分支任务，游戏就此结束。习惯 Bethesda 作品无结局特性的老玩家们对此颇为不满。此外，从《晨风》就开始使用的 GameBryo 已显得过时，与同期大作相比，《辐射 3》的画面确实有些落后。不过这些并不影响玩家在废土世界里的异色体验。Bethesda 之后接连为《辐射 3》推出了 5 个 DLC，添加了大量新地区与新任务，其中一个 DLC 甚至修改了结局，让玩家完成主线任务之后可以继续在游戏世界中冒险，弥补了老玩家们的遗憾。

《辐射 3》的惊人销量为 Bethesda Softworks 带来了全面扩张的良机。2009 年，他们代理发行了《潮湿》(Wet) 和《侠盗勇士》(Rogue Warrior)，可惜两款游戏都反响平平，后者更遭到媒体的冷嘲热讽。不过这只是 Bethesda 扩张之路上的小插曲。2009 年 6 月，ZeniMax Media 发表了一则震惊业界的声明：ZeniMax 已全资收购 id Software，这家塑造了 FPS 游戏类型的顶级开发商从此将成为 Bethesda 旗下的游戏工作室。与 Bethesda 一样，id 多年来骄傲地保持自主经营，虽然曾有包括 Activision 在内的多家大发行商向他们伸出橄榄枝，但都被 id 一一回绝。ZeniMax 在 id 最艰难之时提出收购请求，顺利获得了这家曾比它出名百倍的传奇厂商。ZeniMax 赢得 id 芳心主要靠的不是金钱，而是答应为其提供完全的创作自由，共同的精品战略也是让他们走到一起的理由所在。在收购 id 之后不久，Bethesda Softworks 从 EA 手中收回了《狂暴》的发行权，也算是报了当年被 EA 背叛的一箭之仇。另外，Bethesda 还利用业界影响力非凡的 QuakeCon 展会来宣传自己的作品。

此时便宜买来的《辐射》商标权终于给 Bethesda 带来了麻烦。当初 Bethesda 购买该作商标权时，合同中规定 Interplay 公司仍然有权开发《辐射》的网游版，但是要在两年之内自行筹集资金并动工制作。两年过去了，随着《辐射 3》的发售，《辐射》这个品牌的影响力已今非昔比，Bethesda 当然不愿意自己创造的品牌价值被他人利用。于是 Bethesda 通知 Interplay 两年大限已到，要求其停止筹资。而 Interplay 表示拒绝，声称他们在两年期限未到之时已经在开发《辐射》网游版，还像模像样地在网上发布了该作的设定图。Bethesda 找不到反驳的证据，只能在随后提出当初仅授权 Interplay 使用“辐射 MMO”的商标，与该系列有关的任何设定均不得使用，包括武器、角色、地点等。Interplay 提出反驳，认为 Bethesda 已经违反了合同条款，应该将《辐射》的完整商标权返还给他们。这起官司拉锯战持续数年，最后债务缠身的 Interplay 回天乏术，也无力再开发网游版《辐射》，此官司遂不了了之。而 Bethesda 在 2010 年推出了《辐射 新维加斯》，该作并非 Bethesda Game

Studios 亲自操刀，而是由同样实力强劲的黑曜石工作室开发。这并非巧合，因为黑曜石的几名主要创始人就是当年在 Interplay 创造了《辐射》原作的主力团队，Bethesda 让他们能完成当年没讲完的故事。

《辐射 新维加斯》将舞台从被毁灭的华盛顿搬到了被毁灭的美国西部，场景风格因此产生了极大的变化。其实本作的游戏设定就是多年前被取消的"Van Buren"项目。游戏使用了与《辐射 3》相同的引擎，在 2010 年，其画面已经显得过时。游戏发售时也是饱受 BUG 的困扰。尽管如此，《辐射 新维加斯》的销量与《辐射 3》一样惊人，Bethesda 的资金实力又得到了进一步的充实。

由于接连多款大作的热销，Bethesda 母公司 ZeniMax 在资本市场上受到热捧，获得了数亿美元的风险投资。通过这笔资金，Bethesda 的规模再度扩张。2011 年，Bethesda Softworks 代理发行了 Splash Damage 开发的《Brink》，以及 inXile 开发的《猎杀 恶魔熔炉》。不幸的是，这两款游戏又一次中了 Bethesda 代理作品难有突破的魔咒，业界评价不高。

天际

▲《上古卷轴V 天际》开发团队合影。

Bethesda 用新引擎开启了《上古卷轴》的新时代，现在它要用一款属于自己的新引擎再创辉煌。Gamebryo 引擎如今看来确实显得老迈，而且使用这种授权引擎还要向引擎商支付权利金，每卖出一套游戏都要支付一定比例的权利金，对于《上古卷轴》这种高销量的游戏确实不划算。在《上古卷轴 IV》发售后，随着资金的充沛以及公司规模的扩张，Bethesda 终于有足够的资源能够自行开发一款新引擎。

Bethesda 开发的新引擎叫做 Creation Engine，他们关心的第一个方面就是要实现遥远的描画距离，这样才能做出明信片般的美丽风景。不过玩家不会总盯着地平线看，周围的场景也必须真实可信，改进光影效果对于提升真实度有立竿见影的奇效。此外，《上古卷轴》的游戏场景中总是有大量的树木，前作使用了 SpeedTree 工具快速生成了茂密的森林，而 Creation Engine 让美工能够更方便地做出多种多样的树木，以及枝叶在风中摇摆的动态。在陡峭的悬崖边上，狂风吹过林木时会有更震撼的视觉效果。

用这款新引擎制作的游戏就是将舞台搬到北方的《上古卷轴 V 天际》。由于是在极北之地，而且海拔较高，因此少不了对大雪天气的描绘。通过 Creation 引擎，在游戏中不仅有真实的雪花飘落，而且降落在各种物体表面上会堆积起来的雪量都是经过精密计算的。

《上古卷轴 IV》引入的辐射式 AI 也经过了改进。其实该技术并不复杂，Bethesda 只要给村民们分配五六种任务，他们的动作也没有多少细微差别。而在《天际》中，这些 NPC 的行为更加个性化，与其周围的环境更为协调，比如在森林中的村庄，人们主要以伐木维生，你会看到村民们的行为主要围绕伐木的各种工作。Bethesda 还将辐射式 AI 进化成"辐射式故事系统"，让游戏中的分支任务更有相关性，不再是一些毫无关联的任务随机出现，而是会根据情节发展、所在地点和之前的所作所为而有所变化。系统会尽量将随机任务安排在你未曾到过的地区或迷宫，让你碰到新的敌人。与《荒野大救赎》一样，当你在荒野中探索，或者在前往某个任务目的地途中，会偶遇一些分支事件，而这些事件和你之前的经历不无关系。

为了让人物的动作更真实，Bethesda 在他们的引擎中加入了物理引擎主要供应商 Havok 公司最新的 Behavior 技术，其最大特点是只要点几下鼠标的工夫就能将多种动作完美衔接起来，这样就能高效率地做出细微的动作效果，而且从步行到疾走再到奔跑之间的动作过渡也更加自然。NPC 们跟玩家谈话时也不再总是对着镜头，比如酒吧里的侍应可能会一边给客人倒酒，一边和你说话，显得更为真实自然。

《上古卷轴 V 天际》是 Bethesda 集中全力打造精品战略的完美演绎，游戏的制作规模与预算都是 Bethesda 的历史之最。虽然 2011 年末大作如云，《战地 3》和《现代战争 3》等 FPS 巨作吸引了所有人的眼球，但是《上古卷轴 V》仍傲然而立，在期待度和游戏预订量方面均排名第三。目前看来，本作很有希望成为本代主机销量最高的 RPG。

在《上古卷轴 V 天际》之后，Bethesda 还有多款大作的发行计划，包括 Human Head 工作室开发的《掠食 2》(Prey 2) 以及登上《GameInformer》杂志封面的 Arkane 工作室最新作《污名》(Dishonored)。曾经开发了《魔法门 黑暗弥赛亚》的 Arkane 也是一家在主视点 RPG 方面极具实力的开发商，Bethesda 可说是他们的最好归宿。2010 年 Bethesda 将 Arkane 收购，他们正在开发的《污名》还有多位《半条命 2》的开发人员加盟。此外 Bethesda 还收购了《生化危机》之父三上真司成立的探戈工作室，其新作已经在开发中。id Software 方面还有开发多年的《毁灭战士 4》。不过有传闻称因为《狂暴》毁誉参半，目前《毁灭战士 4》正被搁置。如今的 Bethesda 已深刻体会到优质大作的积极意义，以及平凡之作对自身品牌形象的不利影响。为了提升游戏品质，Bethesda 愿意用更加耐心的态度慢工出细活。多年来，ZeniMax Media 一直保持私营身分，并未因融资需要而上市。这使其成为当前主要游戏发行商中仅有的几家非上市企业之一。而因为没有上市，他们不需要在做每一个商业决策时考虑投资者的利益，不用担心他们的战略投资行为影响到股价，不用担心为了提升游戏品质做出的大作延期决定激怒股东。非上市公司的身分让他们能够少一些只注重眼前利益的短视行为，多一些为提升长期竞争力的实力酝酿。

霍华德说，他希望人们一看到游戏包装盒上印着 Bethesda Softworks 的标志，就知道里面装着大堆的疯狂创意。Bethesda Softworks 的开发者们永远将经典游戏体验装在心中，同时不断将其向前推进。"我们无法永远正确，但我们永远在努力尝试。"

Xbox帝国旗舰的辉煌
光环十周年纪念

十年前，《光环》与 Xbox 这台魔力黑盒同时降生于世，重新划分了 TV 游戏的势力版图，也改变了 FPS 的历史。在长达十年的岁月里，经久不衰的《光环》不但是微软的镇社之宝，更衍生为一种家喻户晓的游戏文化。在系列十周年之际，笔者将为玩家回顾《光环》从诞生到发展壮大的全过程。除了各大游戏作品外，对于在系列中占有重要地位的官方小说，本文也将一一介绍。若这篇文章能让广大读者对《光环》系列的历史和世界观产生新的认识，那么笔者将不胜感激。

文 Jackpot 美编 一刀

PART 1 开天辟地

首先，让我们把时光拨回比十年前更加遥远的时代。

1997 年，此时的 Bungie 只是一家专注于 PC 和 Mac 游戏的小型开发商。科幻 FPS《马拉松》和奇幻 RTS《神话》让这家公司在业界站稳了脚跟。Bungie 的手中已经拥有了两大王牌，他们正在寻求第三部能够让公司荣登史册的杰作。

1997 年，在初代《神话》发售后，Bungie 决定利用《神话》的引擎制作一部融合《马拉松》科幻风格的战略游戏新作，讲述人类与形态各异的外星人集团在宇宙中战斗的故事，这正是《光环》的最初形态。Bungie 的主力画师，美籍华人王世凯曾回忆道：“作为美工，我在当时对游戏的开发并没有多少话语权，我只会拼命绘制各种单位的设定图，做好自己的本职工作。”野猪兽、豺狼、精英、疣猪吉普、天蝎坦克、幽灵摩托、斯巴达战士……这些我们今天所熟知的兵种和载具在这一阶段便已经基本成型。但限于当时 3D 技术的发展，原本精美的原画在游戏中只能转化为一个个粗糙而模糊的建模。为了追求更好的冲击力和画面效果，Bungie 决定将《光环》由 RTS 变为带有动作要素的 TPS (Third-Person Shooter，第三人称射击) 游戏。

1999 年 1 月 2 日，苹果的年度盛会 MacWorld 在纽约开幕。公司代言人乔布斯接连公布了 iBook、AirPort、Quicktime TV 等重要业务。在发布会的最后，乔布斯搬出了整个展会的压轴大戏：“虽然今天已经展出过很多令人震惊的产品了，但我打赌这一定是你们这辈子所见过的最酷的东西。这款 Bungie 制作的游戏将于明年中旬发售，今天是它在世界面前的首度亮相，有请 Bungie 主管杰森 · 琼斯为我们演示《光环》。”在随后播放的这段长度约 3 分钟的 Demo 里，斯巴达战士驾驶幽灵摩托和妖姬号战机在一望无垠的平原中与精英展开激烈的鏖战，其华丽程度令在场观众瞠目结舌。除了惊人的画面表现外，过耳不忘的热血旋律也给玩家留下了不可磨灭的印象，这段音乐正是玩家今天耳熟能详的系列主题曲。《光环》就此一炮走红。

1999 年 MacWorld 的完美演出为 Bungie 带来了巨大的声誉。同年秋天，Take Two 收购了 Bungie 的大量股票，成为该公司的首席股东，并获得了《光环》和另一款 TPS 新作《奥妮》（Oni）的发行权。在获得了财政的充足支持后，《光环》一直处于稳定的持续开发状态。2000 年 5 月，Bungie 在 E3 展上放出了该作的最新预告，游戏加入了浓重的团队合作要素（类似《彩虹六号》），游戏主角变为了普通陆战队员，斯巴达战士在这一版本里沦为了 NPC 角色。抛开这些区别外，在画面和武器设计方面，2000 年 E3 版《光环》已经和最终成品十分接近，游戏的完成度达到了相当高的程度，全世界玩家都对该作在年内的发售坚信不疑。然而，一个月后震惊业界的并购案却改变了《光环》的命运，同时也改变了 Bungie 的运行轨迹。

2000 年 6 月 19 日，微软宣布了对 Bungie 的收购声明，以 5000 万美元的成本将其揽入旗下，获得了《光环》的发行权，原 Bungie 头号股东 Take Two 则在这桩并购案中拿走了《神话》和《奥妮》的发行权和版权。虽然 Bungie 没有对收购事件发布进一步声明，但所有玩家都对这桩收购案的目的心知肚明。《光环》将成为 Xbox 平台的璀璨明珠，Mac 玩家则成为了被抛弃的对象。将经营重心从 Mac 转向 Xbox 平台，已经成为了既定事实，而随后的事态发展也证明了这一点。Bungie 虽然出于安抚玩家的目的，授权 Gearbox 在多年后推出了《光环》的 PC 和 Mac 版，但迟来 2 年的发售日和漫不经心的移植态度，让这两碗冷饭并没有在玩家中掀起太大波澜。

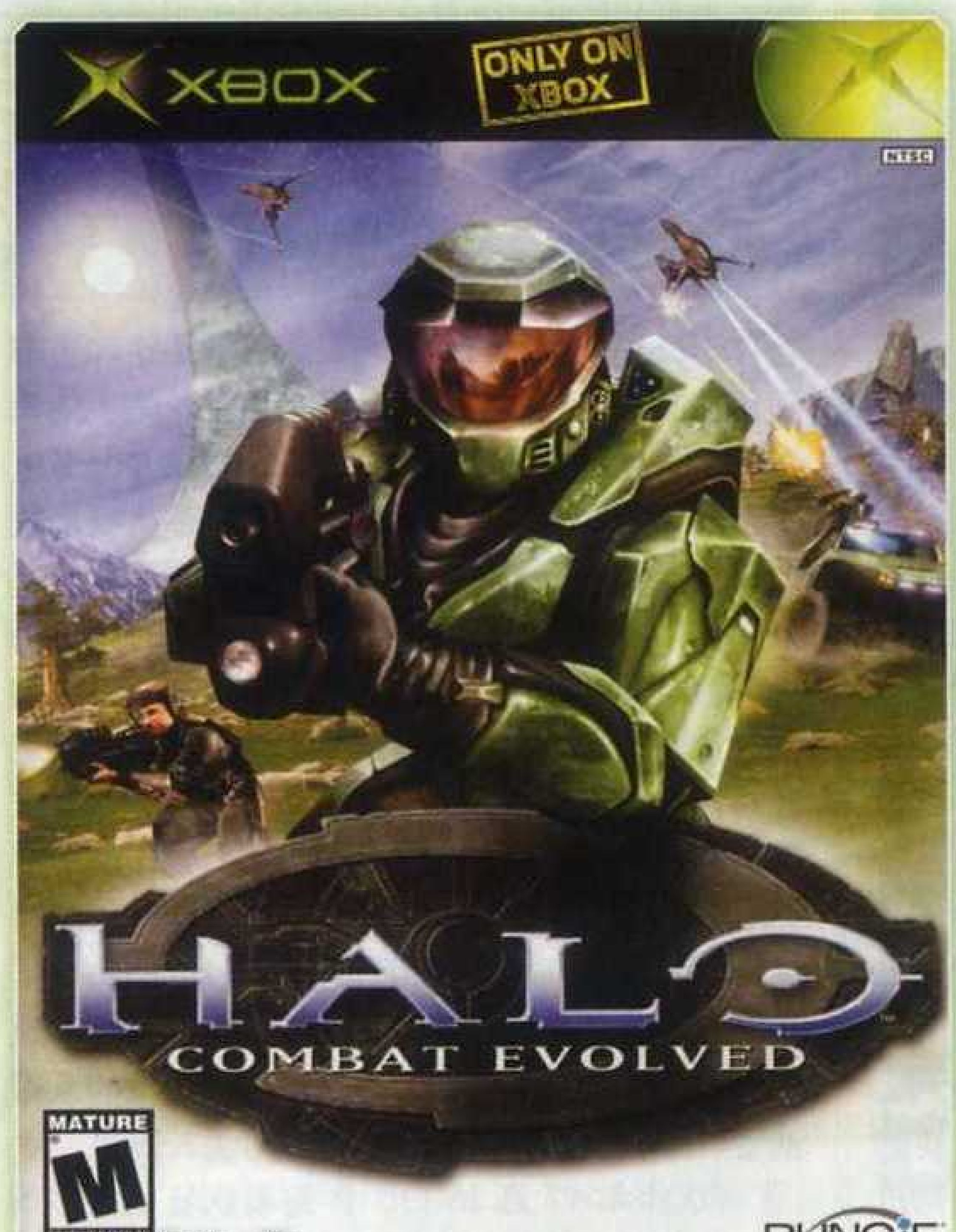
实际上，这桩收购案并非大部分人心目中所想象的“以强欺弱”或“生吞活剥”，最早向对方伸出橄榄枝的公司反而是 Bungie。在 2000 年 3 月 Xbox 正式公布后，Bungie 的几大高层就对这部新主机表现出了浓厚的兴趣，并主动致电微软寻求合作事宜。此时微软为了 TV 游戏这一新领域的战斗正疯狂招兵买马、储备可用资源。而《光环》的加盟对于 Xbox 而言无异于如虎添翼。微软开出了十分丰厚的条件，除了保留独立的工作室和运作模式外，Bungie 还拥有参与 Xbox 软硬件规格研发的权利，任何一家公司都不可能拒绝如此有利的条件。实际上，在《光环》之前发售的《奥妮》便同时推出了 PS2、PC 和 Mac 三大版本。泛滥的盗版和萎缩的玩家数量让电脑游戏逐渐成为了小众的代名词，转向主机是 Bungie 早已下定的决心，微软只是在这一政策的背后有力地推了一把而已。

对 Bungie 而言，被微软收购后，除了发展壮大的喜悦外，也少不了转型必然经历的阵痛期。之前基于 Mac 开发的《光环》采用了 OpenGL 技术编写，为了最大发挥 Xbox 的机能，Bungie 的程序员费心劳神，使用微软惯用的 DirectX 8 重新编写了一遍引擎，游戏类型从 TPS 逐渐变为 FPS，操作也从键盘鼠标变成了专为手柄优化。相比这些软硬技术方面的更改，剧情和世界观方面的变化则更为深远持久。从接手《光环》的那一天起，微软就决定将这部游戏从一部单一的大作打造为 Xbox 的头号品牌，它将成为游戏领域的《星球大战》，在十年甚至更久的时间里俘虏无数玩家的心。为此，Bungie 重新编写了游戏的世界观，加入了先行者、虫族等概念，使得《光环》脱离了“人类对抗外星集团”的简单基调。整个宇宙的历史大纲被汇入一本名为《光环圣经》的绝密内部资料中，初代《光环》所涉及的剧情将只是《圣经》中的冰山一角。为了细化剧情，Bungie 还请来了多名职业科幻小说作家协助工作，并给予他们编写官方周边小说的权利。

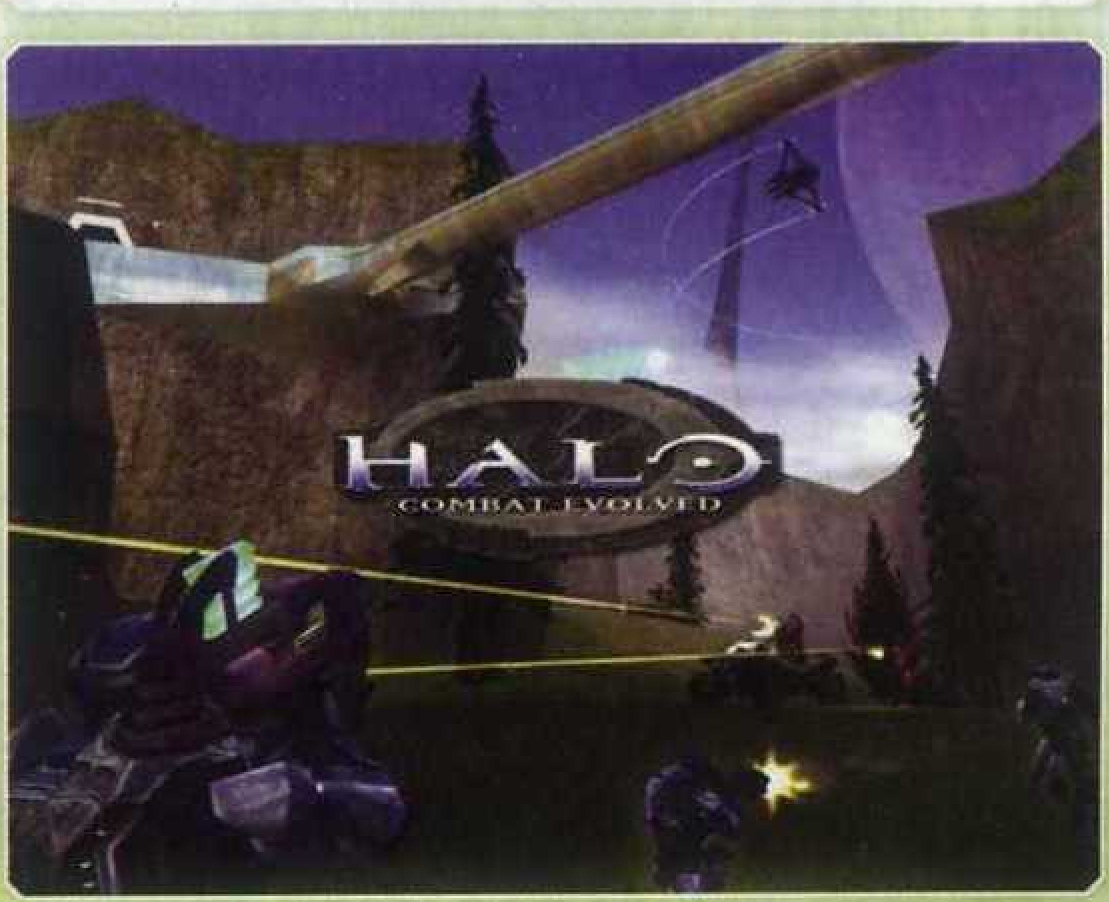
2001 年 10 月 30 日，在初代《光环》发售半个月前，由埃里克・纽伦德（Eric Nylund）撰写的小说《致远星的沦陷》（《The Fall Of Reach》）正式出版发行。严格意义上讲，这也是整个《光环》系列最早面市的作品。作为第一部，同时也是信息量最大的一部《光环》小说，《致远星的沦陷》对整个系列的发展壮大起到了不可磨灭的历史作用。小说从士官长 6 岁编入斯巴达－II 计划开始，以星盟攻陷致远星为结局，为玩家讲述了游戏版《光环》发生之前，主角士官长在前半生数十年征战生涯里所经历的不朽传奇。很多玩家指责游戏中的士官长是一位缺乏个性的角色。实际上，出于对玩家代入感的考虑，Bungie 并不愿也不敢为主角在游戏中增添过多的台词。玩家所能见到的只有一个浑身包裹着动力装甲的战斗意志化身。而在小说中，脱离了这些束缚的士官长得以将他真实的一面展现在读者面前。

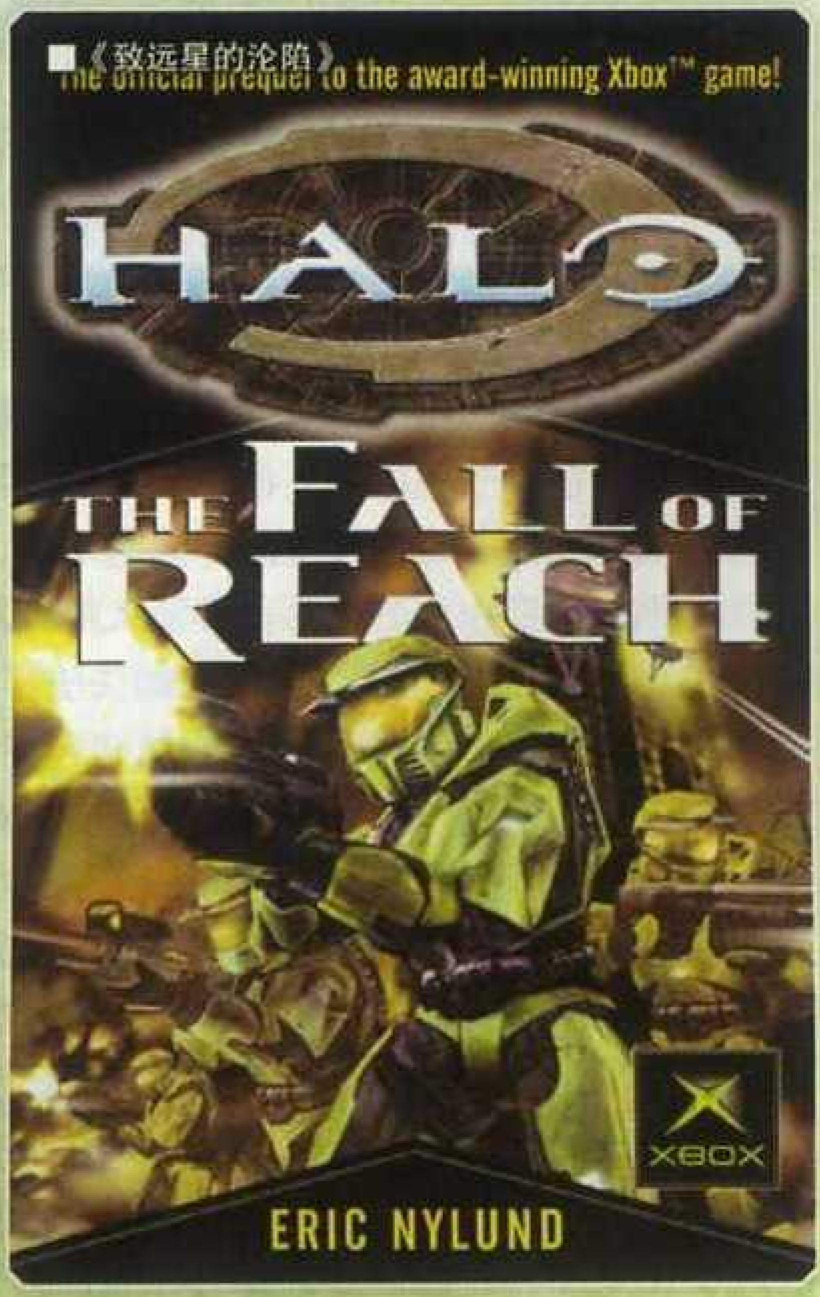
26 世纪，人类已经在银河各地建立了数量庞大的各色宇宙殖民地，殖民星球的叛乱层出不穷，UNSC（United Nations Space Command，联合国太空司令部）预计在不久的将来，地球将失去对远地殖民星的控制。为了镇压叛乱，高层批准建立一只人数不多但极为精锐的特种部队，这便是斯巴达－II 计划的开端。作为整个计划的主管，哈尔茜博士从各个星球挑选体力和智力最具天赋的儿童，将他们诱拐到致远星的 UNSC 基地，自幼便对他们进行残酷至极的训练。通过生化改造的斯巴达－II 战士拥有逾越人类极限的超凡素质，并在镇压叛军的行动中初步展现了实力。然而，星盟的大举入侵使面临灭顶之灾的人类不得不将内战放置一边，采取一致对外的军事策略。为了让屡屡惨败的人类部队重塑信心，高层将原本处于绝密状态的斯巴达－II 向民众公开，这只传奇部队也在星盟战争中屡立奇功，受到全人类的敬仰和膜拜。

然而，《致远星的沦陷》这部小说最为震撼之处，便在于撕破了 UNSC 高层树立的光辉假象，



■《光环》Xbox版





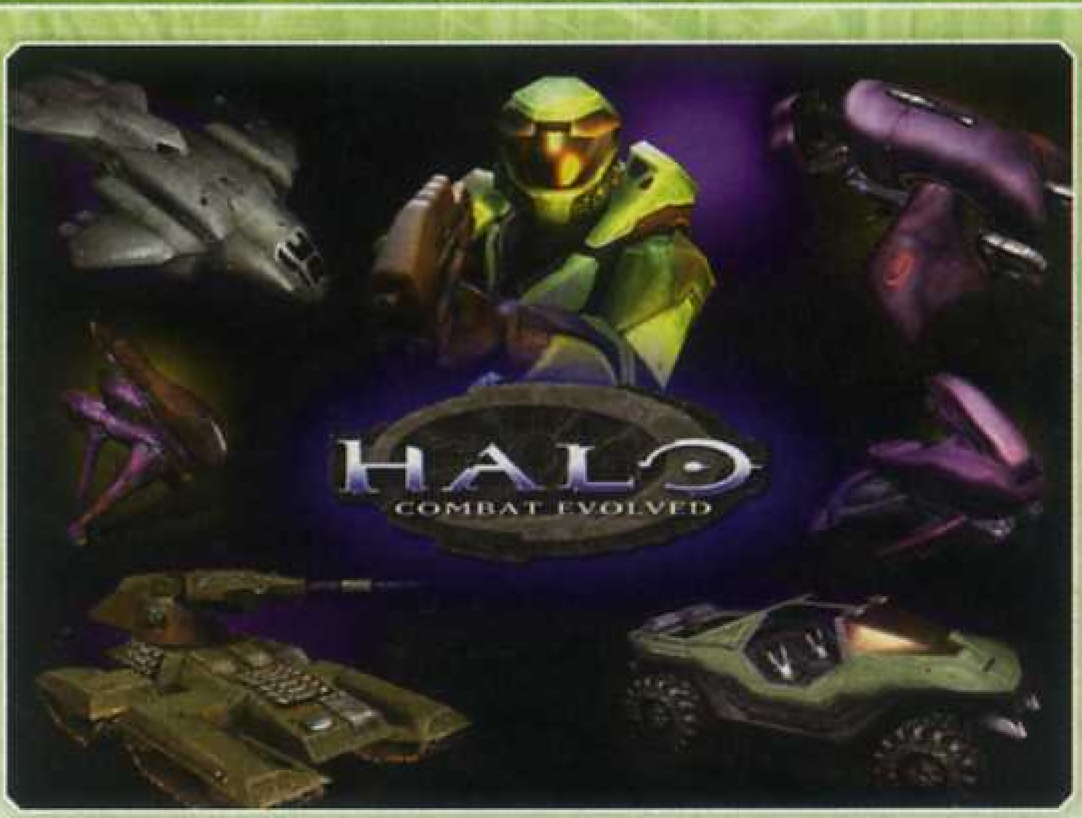
■《致远星的沦陷》

还以斯巴达战士真正的面貌。为了鼓舞军队的士气，UNSC 向民众灌输了“斯巴达无所不能”的神话，一切斯巴达 - Ⅱ 战士都不允许被列入阵亡（KIA，Killed In Action）名单，即使在任务中死亡，他们也只能在档案中被标上“失踪”（MIA，Missing In Action）的印记。这便是游戏《致远星》的名言“斯巴达战士永远不灭，他们只是在战斗中失踪”的起源。而《致远星的沦陷》则在小说初期便将读者拉回了鲜血淋漓的残酷现实。在 75 名参与斯巴达 - Ⅱ 计划的少年中，仅有 33 名成功挺过了生化改造手术，42 位同伴就此死亡或终身残疾。即使扛过了生化改造，拥有了超人般的体格，也不能做到百战不殆。在斯巴达 - Ⅱ 与星盟的初次交手中，由于穿着的雷神锤Ⅳ型装甲没有护盾能力，士官长最好的朋友，年仅 14 岁的萨姆不幸成为了第一位阵亡的斯巴达，给所有同伴留下了惨痛的阴影。在此后的各大战役中，斯巴达 - Ⅱ 屡立奇功，取得了一次又一次战术胜利，但依然无法扭转人类在战略层面的失败。斯巴达战士也在一次次战斗中减员、消逝。

根据 UNSC 高层的推测，根据人类节节败退的现状，用不了多久，星盟就会将人类彻底从银河中抹去。为了挽救人类灭亡的命运，海军情报局制定了一项飞蛾扑火般疯狂的绝密计划：派遣斯巴达 - Ⅱ 战士抢夺星盟战舰，混入敌人的首都并绑架一名先知，再将其带回人类基地，以此作为与星盟谈判的筹码。UNSC 为这次行动提供了最好的资源，包括搭载有能量护盾和 AI 插槽的雷神锤 V 装甲、克隆自哈尔茜大脑的强大 AI 科塔纳、被现代化改造武装到牙齿的秋风之墩号战舰，以及才华横溢的太空战专家凯斯舰长。就在斯巴达战士整装待发之时，星盟的致命一击却打断了他们的计划。750 艘战舰兵临致远星，对这座人类最大的殖民星球发动了毁灭式的打击。为了挽救战局，士官长决定兵分两路，让副官佛雷德降落到致远星地面保护轨道 MAC 炮的供电站，他本人则亲率另一支小分队前往空间站，意图在星盟攻陷这里之前删除掉其中的数据，保护人类机密。然而，星盟舰队的攻势之盛超乎想象，在轨道 MAC 炮被攻陷后，星盟开始对致远星发动焦土作战。士官长被迫丢下在地面的佛雷德小队，乘坐秋风之墩号逃离致远星。

在游戏版《光环》中，玩家往往只能看到士官长一位斯巴达战士孤军奋战。而《致远星的沦陷》则为我们展现了那些与约翰 -117 共同成长的斯巴达 - Ⅱ 战友。精干彪悍的突击手萨姆、敏捷迅猛的侦查员凯莉、睿智低调的副官佛雷德、枪法神准的狙击手琳达……每一位都拥有不输给约翰的超凡实力，每个人之间都情同手足、生死与共。然而，在小说的最后，带领大部分斯巴达战士的佛雷德在致远星地面与约翰失去了联系，而与士官长共同前往空间站的琳达也不幸阵亡，初代《光环》最终成为了约翰的独舞，这种巨大的反差也成为了《光环》小说和游戏的最大区别。小说版《光环》塑造的是英雄的群像，而游戏则将全部笔墨集中在约翰一人之上，这种风格一直持续到 X360 时代中期，士官长三部曲完结后，才发生了剧烈变化。

小说作者埃里克 · 纽伦德并非科幻名家，在接手《光环》之前，他在科幻界的知名度并不



高，但成功代言《光环》小说令其一炮成名。埃里克并不擅长华丽的文风，他更喜欢将复杂的政治斗争和战争场面用冷静细致、富于视觉化的描写向读者娓娓道来。这种看似平铺直叙的文风背后涌动着的是军事纪实小说般的铁血激情，与《光环》硬派的基调十分切合。Bungie 对埃里克的合作十分满意，在日后共将三部长篇小说和三部短篇作品托付给他。作为《致远星的沦陷》的作者，埃里克的名字还以“联合编剧”的身分登上了游戏《致远星》的职员名单，这一系列经历使他成为了《光环》系列小说的头号代言人。

作为严格依照《光环圣经》创作的官方小说，《致远星的沦陷》先于游戏揭露了大量不为人知的秘密，很多人物和种族都是在本作出版多年后才得以在游戏中亮相。如先知的初登场游戏是《光环 2》，工程师则是《光环战争》。而去年的游戏《致远星》的背景大纲也正是由这本小说拓展而来，为了让新一辈玩家了解这场战役的来龙去脉，Bungie 还于 2010 年秋推出了小说的再版，通过修改小说细节的方式来达到与游戏剧情的互相照应。本书在系列中的重要地位可见一斑。

2001 年 11 月 15 日，伴随着疯狂燃烧的 5 亿美元促销费，士官长与微软的魔力黑盒在北美并肩登场。虽然以今天的眼光来看，Xbox 首发的游戏阵容并不算豪华，但美国玩家对此并不在意，一部《光环》便足以力压群雄。2001 年内，在短短一个半月的时间里，Xbox 就售出了 150 万台主机，《光环》与 Xbox 的销量比接近 1：1。FPS 历史就此翻开了新的一页。

在十年前，PC 依然是 FPS 的主要战场，大部分玩家都认为“键盘 + 鼠标”才是 FPS 的标准配置。N64 时代的《007 黄金眼》虽然通过自动瞄准缓解了玩家的压力，但这部作品的操作舒适度距离 PC 的 FPS 依然有很大差距。而《光环》的成功之处在于，它抛弃了之前 PC 游戏的条条框框，开创出了一套只属于主机平台的 FPS 风格。比起精确射击，《光环》更侧重走位、粘雷、枪托等近战要素。以游戏中最常见的 M5AB 突击步枪为例，这把武器的射速极快、射程极短。玩家只需要在近战中将硕大的准星“套”在敌人身上进行持续射击便可以充分发挥它的威力，无需考虑精确瞄准。99C 狙击枪和 M6D 手枪虽然拥有远距离放大爆头的能力，但前者弹药极为稀少，后者射速过慢，无法单独应付带有能量护盾的精英。“《光环》系列”的本质是动作而非射击游戏，大量适宜近战的武器配合威力强大的粘雷和枪托，将近战的快感发挥到了极致。若使用键盘鼠标操作，如此频繁的近战转向和肉搏只会让玩家失去方向感，眼冒金星呕吐不止。这也正是 PC 和 Mac 版《光环》没能掀起波澜的原因，Xbox 手柄的很多近战技巧都很难在键盘鼠标上施展出来。初代《光环》战斗系统最大的问题在于武器过于偏向近战，再加上后期破坏平衡性的强大霰弹枪作祟，那些习惯中远距离精确点射的玩家很难在这部游戏中找到乐趣，这种情况将在 2 代得到彻底改变。

除了独树一帜的武器设计外，《光环》的能量护盾也是系统的一大亮点。雷神锤护盾随时间回复的设定让护盾值在游戏里的重要性远超 HP，玩家可以将更多的精力放在正面战斗上，而不必再像传统 FPS 那样纠结于医疗包的得失。时至今日，这种自恢复的治疗系统已经成为了 FPS 业界的标配。除了士官长外，星盟的精英也拥有强大的护盾，这就迫使玩家必须摒弃慢慢蹭血的猥琐打法，只有大胆近身突击，才能打破僵局。

和琳琅满目的武器同样丰富的是星盟特色各异的敌人。野猪兽胆小脆弱，但庞大的数量让玩家在被围攻之时也不能掉以轻心。豺狼虽然缺乏进攻性，但成群的护盾组成的壁垒也足以让攻坚的玩家吃尽苦头。精英生性彪悍、装备精良、智慧极高，和他们的斗智斗勇自然成为了系列玩家最为津津乐道的桥段。每一波敌人都需要玩家积极思考对策，采取最有效的武器和作战手段。野猪兽人多势众，抢先射杀精英让其陷入一盘散沙

就成为了最佳选择。单只猎人不足为患，但两只一组的联合作战就足以让主角陷入险境。初代《光环》的开发历程多灾多难，从 RTS 变为 TPS，最后才变为我们所熟知的 FPS 形态。但以今天的眼光来看，这段曲折的道路却让最终成品收益颇丰。如果没有 TPS 般的动作元素和媲美 RTS 的敌兵搭配及出色 AI,《光环》的游戏性将大打折扣。

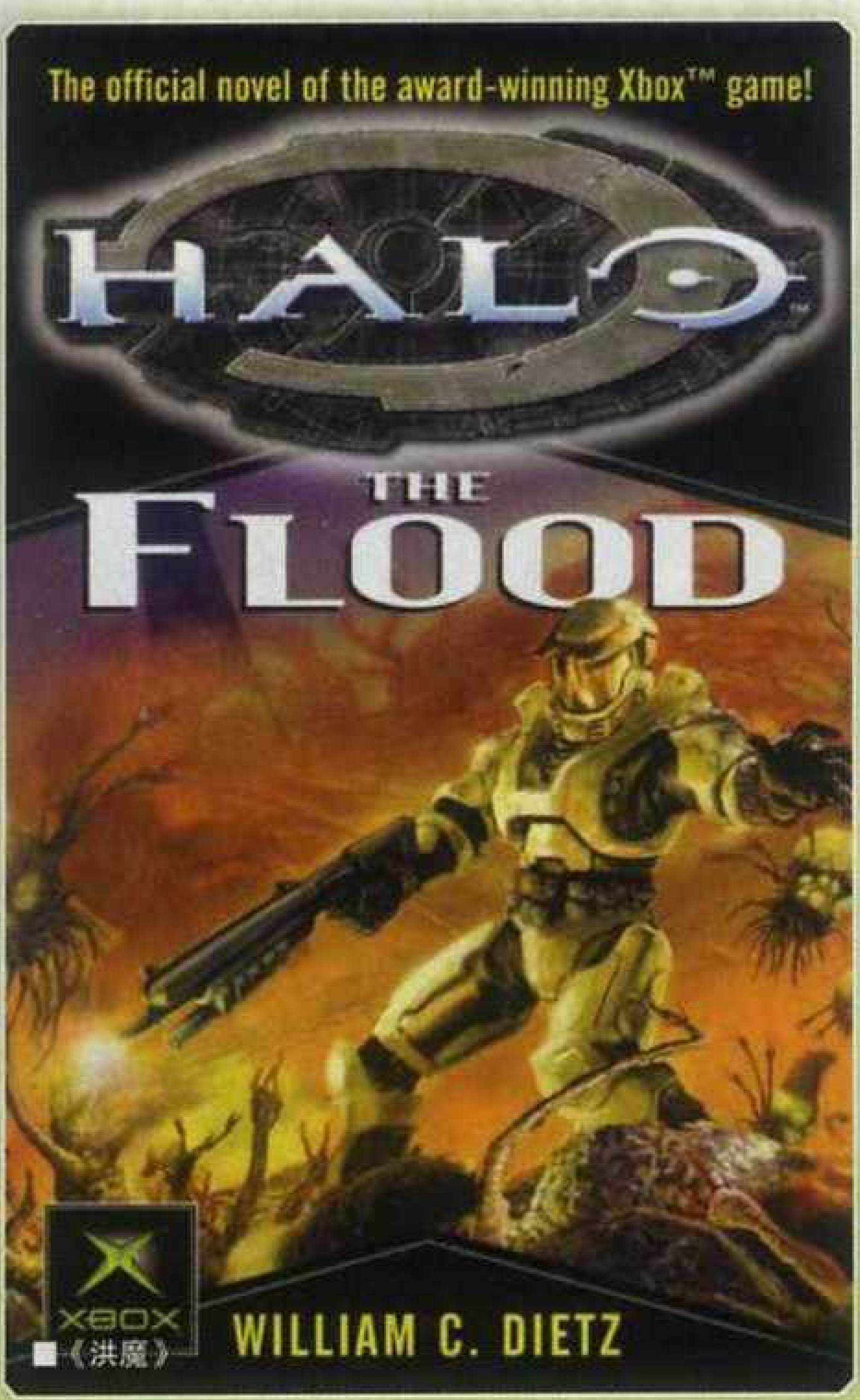
虽然初代《光环》的游戏性十分出色，但这部作品最抢眼的部分却是深邃的剧情。游戏开篇，主角士官长从秋风之墩号的休眠舱里苏醒，玩家便踏入了这个一无所知的陌生世界。星盟为何要攻击人类？光环是什么？谁制造了光环？虫族又是从何而来？为何光环的制造者要将他们囚禁于此？除了我还有科塔娜之外，还有幸存者逃出光环么？地球的情况又将如何？直到通关，整部游戏都被笼罩在浓郁的神秘氛围之中，被故事吸引而无法自拔的玩家纷纷奔向书店购买《致远星的沦陷》，在小说中他们找到了部分答案，也有一些问题至今依然没有玩家知晓真相……可以说，初代《光环》是系列中剧情最为出色，也是氛围最为真实的一作。在这一代中，士官长并不是一位人挡杀人、佛挡杀佛的好莱坞式英雄。他只是凭借自己掌握的有限资源和信息，步步为营，付出艰难代价方才取得了胜利。和整个光环、整个宇宙的亘古永恒相比，士官长无疑是渺小的。然而，正是这种渺小，衬托出了《光环》的伟大。除了优秀的剧本外，《光环》的音效也为游戏气氛贡献了不可磨灭的作用。战斗 AI 科塔娜的全程语音如同广播剧般丰富，不但提供了游戏推进所需的必要情报，也通过口述的方式为玩家解释了大量剧情信息。马丁 · 唐纳（Martin O' Donnell）的音乐令人交口称赞，气势恢宏的主旋律配上不断旋转的环带星系，这段奇景作为游戏的标题画面，早已在无数玩家心目中成为永恒。

初代《光环》的最大缺陷莫过于没有提供互联网对战。其实早在 Xbox 首发之前，微软就已经制定了 Xbox LIVE 服务的蓝图，无奈在 2001 年末，此项计划尚未完工，而为了让游戏准时发售，Bungie 也无法抽出时间在 LIVE 上线前架设单独的联机服务器。玩家若想进行对战，便只剩下局域网和分屏两种选择。前者对于普通用户而言基本无法实现，后者狭小的画面体积则令每一位选手都感到痛苦不堪。好在 Bungie 早就考虑到了多人对战乐趣的匮乏，在战役中加入了双人合作模式。疣猪吉普等的载具便设有多人合作要素。在双人模式下，配合默契的玩家可以一人驾驶，一人射击，而单机战役的 AI 则无法驾驶吉普（这一缺陷在 2 代中得到了改进），玩家只能“被迫”充当司机。时至今日，家用机的射击游戏大都设计了多人进行战役的合作模式，《战争机器》甚至为双人合作预设了多条互相掩护的分支，这种设计最早正是源于《光环》。

扎实的游戏素质让士官长成为了 Xbox 的首席代言人，也令 Bungie 的声望达到了史无前例的高峰。《光环》就此成为了一部长卖不衰之作，保持在北美游戏销售榜前 20 位以内达 3 年之久。Bungie 非常清楚，只要《光环 2》没有登场，初代《光环》就能持续长卖，这也是日后微软能够容忍他们为 2 代延期长达一年的根本原因。当然，在初代的巨大成功面前，全世界人都清楚，《光环 2》已经是板上钉钉的事了。在巨大荣誉和压力的笼罩下，Bungie 马不停蹄地启动了续作的开发。

PART 2 发展壮大

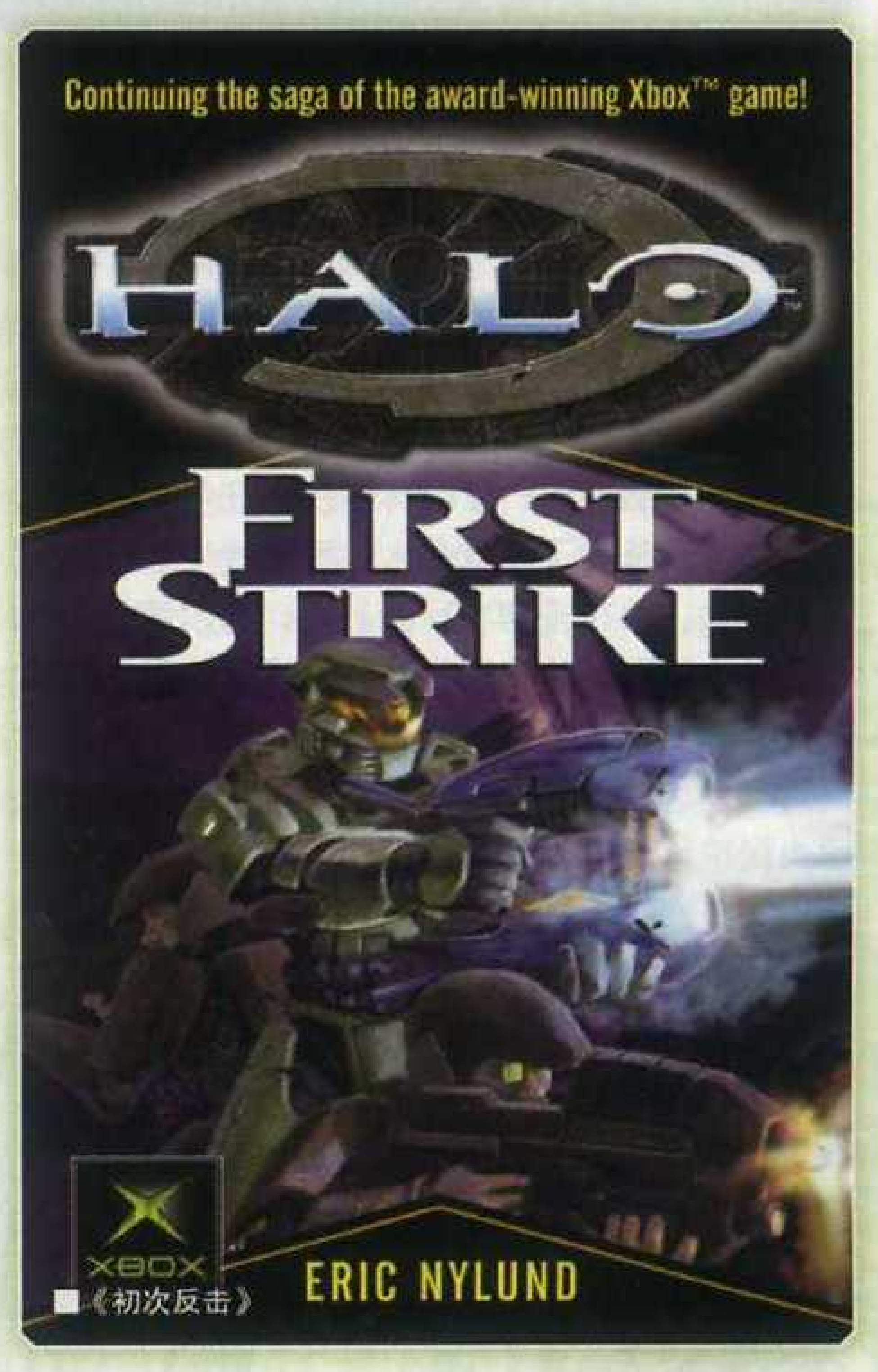
2003 年的 E3 可谓 FPS 游戏残酷激烈的竞技场，《半条命 2》、《毁灭战士 3》等豪门作品在展会上竞相登场，争奇斗艳。尽管面临着如此之多的对手，但作为微软发布会压轴大戏亮相的《光环 2》依然吸引了无数玩家的眼球。这段长达 8 分钟的实机演示带给了玩家不亚于 4 年前初代《光环》公布时的震撼。士官长来到了地球非洲的最大城市新蒙巴萨，在炮火纷飞的市区内与潮水般汹涌的星盟大军展开激烈的鏖战。双持系统和载具抢夺的闪亮登场令观众大呼小叫，兴奋不已。充满了脚本演出的关卡剧情也颇具新意，给人以身临其境的感觉。在演示的最后，士官长乘坐幽灵摩托摆脱了鬼面兽大军的纠缠，却陷入了星盟空降部队的包围之中。伴随着雄壮无比的配乐，整段演示就此结束，留给了玩家无尽的遐想。如果说这段轰动全场的 8 分钟演示有什么缺点，大概就在于它太过恢弘，太过精致了，几乎让人无法相信这是一部游戏。无数 FPS 玩家对年内便可玩到这样一款大作兴奋不已，可惜天不随人愿。E3 过后，微软便宣布，为了提高游戏品质，《光环 2》的发售日将从 2003 年冬天延期至 2004 年。



■《洪魔》

游戏延期一年，好在《光环》的小说依然按时发售。对于没有新作可玩的 Xbox 机主而言，2003 年的两部《光环》小说就成为了他们关注的焦点。年初的《洪魔》（The Flood）是系列小说中评价最差的一部。这部作品的剧情源于初代《光环》游戏本篇，并非纯粹原创，作者也非我们熟悉的埃里克 · 纽伦德，文笔风格和《致远星的沦陷》大相径庭，显得十分低龄化。由于《洪魔》只是将游戏中士官长的战斗用文字复述一遍，新增的剧情并不多，因此大部分玩家并不喜欢这样一部和稀泥的小说。如果想要了解初代《光环》的剧情，在 Xbox 上花几个小时通关一遍游戏，所得到的体验要远比通读这本小说美妙得多。

2003 年末由埃里克再度执笔的《初次反击》（First Strike）才是《光环》爱好者所期待的小说新作。《初次反击》的剧情紧接游戏版《光环》的结局，士官长在驾驶长剑战斗机逃出毁灭的环带后，与约翰逊中士等其他幸存的人类会合，并成功侵入了星盟舰队的旗舰，从精英舰长的手中抢夺了战舰的指挥权，而这位负于士官长的星盟司令，其真实身分正是 2 代的主角神风烈士，同时也是围剿致远星和 04 环带人类部队的总指挥。士官长驾船回到了致远星，却意外地发现佛雷德带队的大部分斯巴达战士依然健在。佛雷德率领同伴与哈尔茜一起躲进了星球地下一座先行者建筑中，借此逃过一劫。经过激烈的舰队战，士官长救出了哈尔茜博士和他的斯巴达队友。此时他们获知了星盟即将派遣舰队围攻地球的消息，为了尽可能阻止星盟的入侵，在科塔娜的协助下，士官长一行人来到了星盟海军基地“不屈之祭司”，以牺牲数名人类战士的生命为代价，成功摧毁了 500 艘战舰，让星盟此次进攻地球的主



■《初次反击》

力毁于一旦。这是人类首次成功向星盟发动主动攻击，也是斯巴达战士在历史上最为辉煌的一次胜利。士官长的壮举大大缓解了地球的防御压力，使得人类的母星避免了被彻底摧毁的命运。

除去壮观而生动的战斗描写外，细致的心理活动也是《初次反击》的一大亮点。作为斯巴达－Ⅱ计划的主管，哈尔茜博士对于斯巴达战士的残酷训练和军旅生涯一直心怀愧疚。在年轻时，她曾经认为这是为了拯救全人类而牺牲少数战士的必要举动。但在《初次反击》里，哈尔茜的心路已经发生了彻底的转变，将着眼拯救的目标从整个人类变为了身边的每一个人。她通过冷冻手术复活了琳达，使用脏器克隆挽救了凯丽。随后凯丽为保护她而遭受猎人能量炮的攻击，全身重度烧伤，她却携带医疗设备悄悄离开了士官长，乘坐一艘民用飞船与凯丽一起离开了火线。年过六旬的哈尔茜已不愿再看到这些如同亲生儿女般与他共同成长的斯巴达战士遭受战火的创伤，她只得选择默默离开，用自己的方式去挽救身边的至亲。

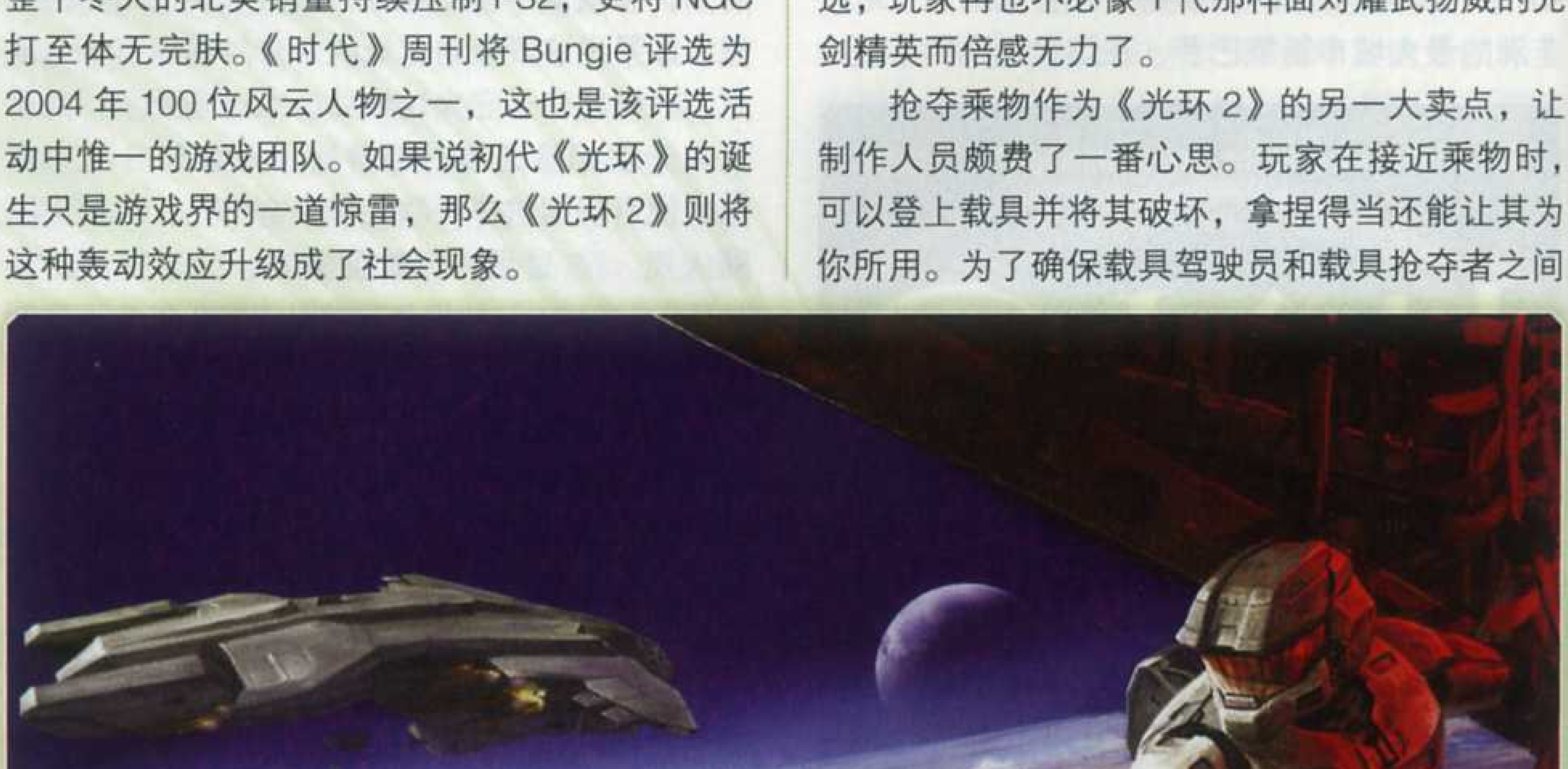
小说另一着重描写的部分则是士官长与约翰逊中士的友谊。患有电浆武器神经症的约翰逊中士拥有奇妙的体质，他能够在遭受虫族攻击的情况下依然保持自身不被入侵。哈尔茜博士对他进行体检后，交给了士官长两份内容详尽程度不同的资料盘。博士认为，约翰逊的确有免疫虫族侵蚀的特殊体质，但她无法分析出这种体质的运作机理。士官长可以在返回地球后将完整资料盘交给UNSC，如果地球的医学人员能够解开约翰逊的秘密，就可以研制出免疫虫族的疫苗，这对于人类而言无疑于无价之宝。但如果研究失败，约翰逊中士就很可能成为悲剧的小白鼠，冤死在手术台上。另一张资料盘则含有极少量的生体数据，不具备科研价值，但足够让士官长在献给军部高层的报告中交差。出于士兵服从命令的本能，士官长秉着“不应向上级隐瞒任何情报”的想法，本想将含有全部资料的碟片交给地球。然而，在小说的最后，士官长已经不愿为了一个虚无缥缈的医学课题失去和他一起在战斗中出生入死的中士，他选择了保护中士，将信息不全的资料盘交给了地球方。有血有肉的主角，正是小说版《光环》中的士官长和游戏世界的最大区别。埃里克的文笔再次深化了约翰－117的个性，令这位斯巴达的形象更加丰满。

该来的终究会来。2004年11月，微软携《光环2》的全球首发，发起了Xbox主机生命周期中最为波涛汹涌的一次攻势。在24小时内，《光环2》便创下了1.25亿美元（230万套）的销售额，超越了当时所有娱乐产品的首日记录。Xbox在整个冬天的北美销量持续压制PS2，更将NGC打至体无完肤。《时代》周刊将Bungie评选为2004年100位风云人物之一，这也是该评选活动中惟一的游戏团队。如果说初代《光环》的诞生只是游戏界的一道惊雷，那么《光环2》则将这种轰动效应升级成了社会现象。

2代画面上的进化显而易见，由于应用了法线贴图，《光环2》的角色建模多边形数量要比初代少得多，但视觉效果却犹有胜之。借助这项技术，Bungie得以将更多宝贵的运算资源集中到场景上，为玩家带来更为恢弘壮阔的舞台。但2代的画面并非完美无缺，细节上的欠打磨给本作留下了太多硬伤。实际上，Bungie在制作《光环2》时碰到了相当棘手的项目管理问题。由于公司人员在4年间膨胀了数倍，制作人已经无法对游戏的品质进行面面俱到的管理。2003年E3展载誉而归后，Bungie却无奈地发现他们制作完成的大部分关卡在拼凑到一起后却产生了支离破碎的糟糕效果，而此时距离游戏原定的发售日只有半年时间。延期一年的Bungie在18个月的时间内突击前进，用玩命式的加班勉强完成了单人战役模式。2003年5月之前制作的关卡在最终成品中全部遭到了废弃，我们在零售版《光环2》里玩到的新蒙巴萨是一个极其平庸的关卡，无论是地图还是剧情演出都与当年的演示有如天地之隔。

初代《光环》的战斗设计过于偏向近战，Bungie决定在2代中改变这一风格，让不同战斗思路的人都能在游戏中得到乐趣。BR55步枪和星盟卡宾枪这两种带有瞄准镜的半自动武器成为了中远距离爆头玩家的最爱。而对于近战狂人，Bungie也为他们体贴地提供了双持系统，让主角拥有了永不停歇的火力输出。出于平衡性考虑，制作人员对双持设定了限制，如双持状态下无法使用枪托和手雷、双持相同武器威力降低、强力武器无法双持等诸多设计。懂得灵活在单持重武器和双持轻武器之间随时切换的玩家，才能在《光环2》中得到最大的乐趣。2代的武器数量是1代的2倍之多，玩家的选择更多，打法自然也就更丰富。最受欢迎的新武器莫过于光剑，超强的攻击力和实用的冲刺技能令其成为对付强敌的首选，玩家再也不必像1代那样面对耀武扬威的光剑精英而倍感无力了。

抢夺乘物作为《光环2》的另一大卖点，让制作人员颇费了一番心思。玩家在接近乘物时，可以登上载具并将其破坏，拿捏得当还能让其为你所用。为了确保载具驾驶员和载具抢夺者之间



争斗的平衡，Bungie 在 2 代中重写了所有载具的碰撞判定，妖姬号和幽灵号等乘物还新增了冲刺动作，让抢夺者轻易不会被对手撞死，乘坐者也不用对遭受打劫太过担心，毕竟《光环 2》不是《横行霸道》，载具抢夺只是为了给缺乏重火力的玩家一个与敌人乘物作战并扭转局势的机会，而非所向无敌的万能技。

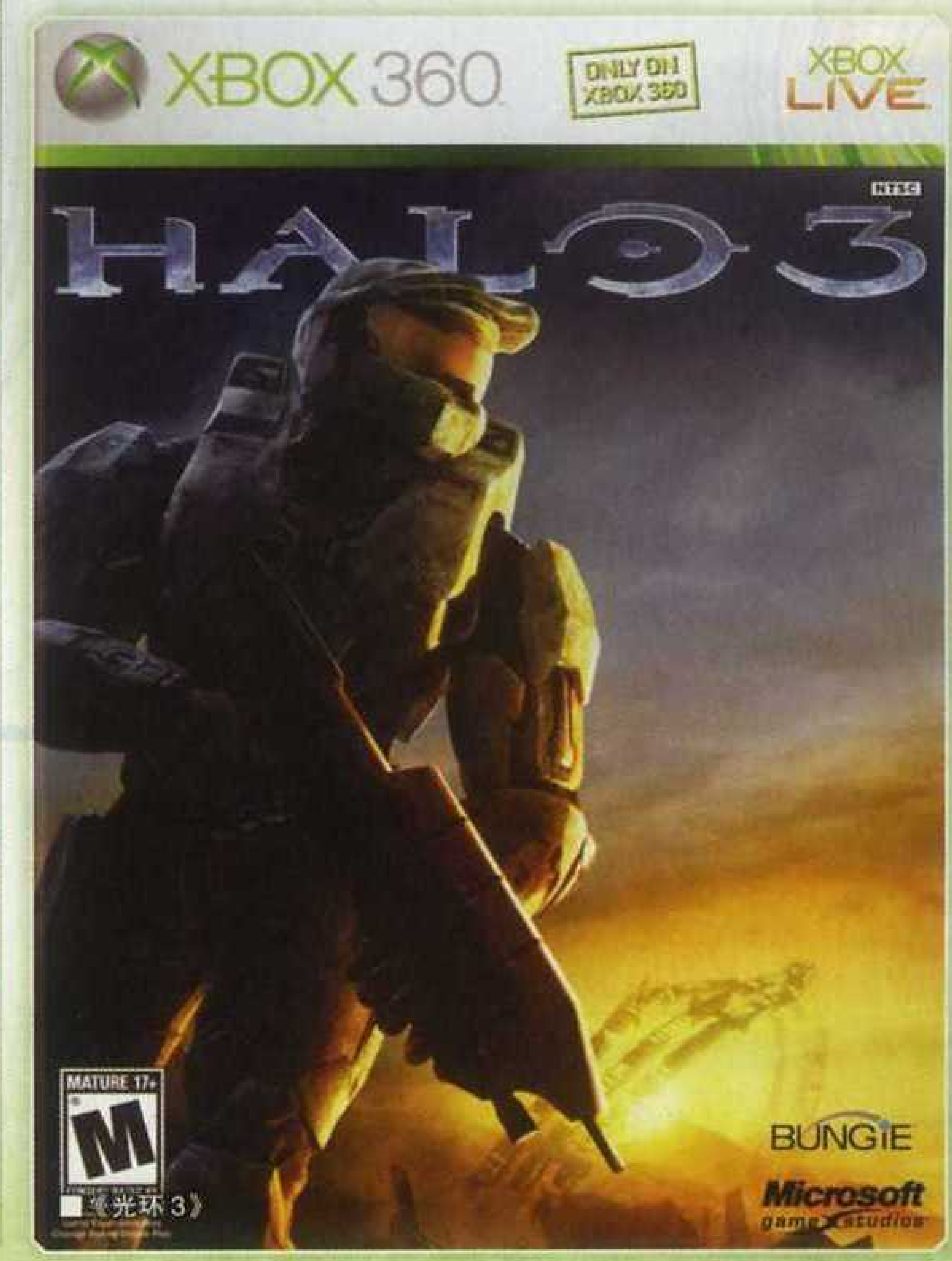
剧情方面，《光环 2》可谓系列中信息量最大的一部。除了我们最熟悉的士官长之外，星盟司令神风烈士也成为了游戏的主角。这位两度负于士官长的精英因光环被毁、旗舰被夺而失去了指挥权，被迫继承祖传的盔甲奔向沙场，以死明志。然而，先知与鬼面兽阴谋灭绝精英的内战却令其站在了星盟的对立面，并最终在 3 代和人类结盟。首次引入星盟视角不但令玩家有了更多操作外星武器的机会，也对整个系列的世界观有了新的认识。入侵地球的星盟、另一座光环、最高先知的权力斗争、鬼面兽对精英的屠杀、尸脑兽与虫族的阴谋，光环网络和主控地方舟，都逐一展现在玩家面前。如果说初代《光环》的剧情在整个世界观中只是漫长战争的冰山一角，那么《光环 2》便为玩家展示了整个银河的全貌。在 2 代面世后，整个《光环》系列的世界观已经趋于完整。

在《光环 2》剧情的最后，神风烈士与约翰逊一起击败了鬼面兽首领塔塔洛斯，却未能阻止光环网络的激活，人类必须前往整个系统的主控地方舟来化解危机。另一方面，尸脑兽攻陷了星盟首都博爱之城，科塔娜为消灭虫族选择自愿留在这里，士官长则跟随真相先知的飞船逃离了这片虫海。此时的地球再次成为了炮火纷飞的战场，胡德统帅的舰队正与星盟陷入苦战。返回地球的士官长给胡德留下了“结束战斗”的宣言，游戏就此戛然而止，过早出现的职员名单让玩家瞠目结舌，此时距离他们首次放入游戏盘也不过 6 个小时的时间。

Bungie 最终承认了《光环 2》赶工的事实，并表示在最初的剧本大纲中，2 代原本以士官长和神风烈士并肩作战，在地球发现通往方舟的传送门为结局。但紧迫的制作时间已经不足以让他们讲完原定的完整故事。Bungie 只得将这后半部剧情生硬割裂，留给 3 代解答迷津。如果《光环 2》诞生在单机时代，那么虎头蛇尾的战役模式足以将它的口碑彻底埋葬。幸运的是，新生的 Xbox LIVE 服务让 Bungie 抓到了救命稻草，《光环 2》的游戏时间凭借对战得到了近乎无限的延长，使得这一作的耐玩度反倒超越了 1 代。如果说 2 代的剧情模式遭遇了赶工的遗憾，那么联机对战则不存在这一问题。从《光环 2》开始，Bungie 的每一部作品都成立了单机和网战两个独立小组进行平行开发，二者共享武器、人物、物理模型等素材，但在关卡开发方面相对独立。网战小组的顺风顺水使得《光环 2》的对战模式比单人战役成熟得多，并没有出现太多的赶工痕迹。

可以说，《光环 2》是一部完美和遗憾并存之作。称其完美，是因为 2 代算是对系列贡献最大、系统进步最明显的一作。《光环 2》所缔造的战斗思路、演出模式、世界观架构被之后的续作长期沿用，没有经过太多伤筋动骨就被保存到了今天。称其遗憾，除了场景精细度和战役流程的缺陷外，剧情的实际表现与宣传口号不符也是令玩家失望的一点。从 2003 年 E3 的新蒙巴萨演示开始，“保卫地球”一直是《光环 2》的官方宣传口号，然而在游戏成品里，士官长在地球的战斗并不算多，仅有的几个关卡也表现得平淡无奇，毫无亮点。不过，2 代的这些失望之处，反而增加了玩家对《光环 3》的期待程度。经过 3 年的漫长等待后，带着“结束战斗”的豪言壮语，士官长于 2007 年秋迈进了次时代的大门。

《光环 2》作为初代 Xbox LIVE 普及的第一功勋，为这一网络服务的推广做出了不可磨灭的贡献。《光环 3》则再接再厉，借助次时代 LIVE 的强大功能，为玩家提供了更有趣的游戏体验。模式更丰富、地图更广阔的联机对战让千万玩家沉迷其中。上限扩充至 4 名玩家的战役模式使得传奇难度通关不再是菜鸟用户的梦想，“老鸟带新手”成为了《光环 3》普及受众群的一大法宝，大大促进了玩家间的交流与合作。Forge 关卡编辑器给动手能力强的用户提供了充足的发挥空间，敢于在架构相对封闭的主机平台提供如此详尽的关卡编辑器，也证明了 Bungie 程序员的功力和引擎代码的健壮程度。强大的导演模式更



《光环 3》

堪称一绝，让玩家可以用任意角度欣赏自己战斗的英姿，并将精彩影像与朋友分享。“独乐乐不如众乐乐”一直是微软所提倡的游戏理念，这一理念也被《光环 3》发挥到了极致。

系统方面，除了增添更多的武器和载具外，制作人员还将 2 代的很多支线系统在 3 代中发扬光大。受《光环 2》中神风烈士的隐身系统所启发，Bungie 为 3 代加入了泡泡护盾、重力升降梯等特殊装备，丰富了战术选择。骷髅收集也在 3 代中被正式确认为隐藏要素，并设定了相关的解锁成就。将传奇模式玩到滚瓜烂熟的高手，只要开启更多的骷髅，就能让游戏的难度达到另一个更为恐怖的境界。

作为“士官长三部曲”的完结篇，《光环 3》将系列前两作积累的恩怨尽数完结，精英在遭遇屠杀后选择了脱离星盟与人类结盟，大阴谋家真相先知死在了神风烈士的刀下，士官长最终回到博爱之城救回了科塔娜，并启动光环消灭了尸脑兽和他的虫族大军。在游戏的结局中，胡德统帅和神风烈士站在约翰 -117 的墓前，似乎昭示了整个系列的完结，但随后不久被玩家发现的传奇难度隐藏影像，则为我们解密了士官长的真正下落。无论是微软还是 Bungie，显然都不会轻易抛弃这位 Xbox 的功臣，士官长在今后还会作为主角继续驰骋在《光环》的世界中。不过恐怕没人想到，这段伏笔一埋便是 4 年之久。

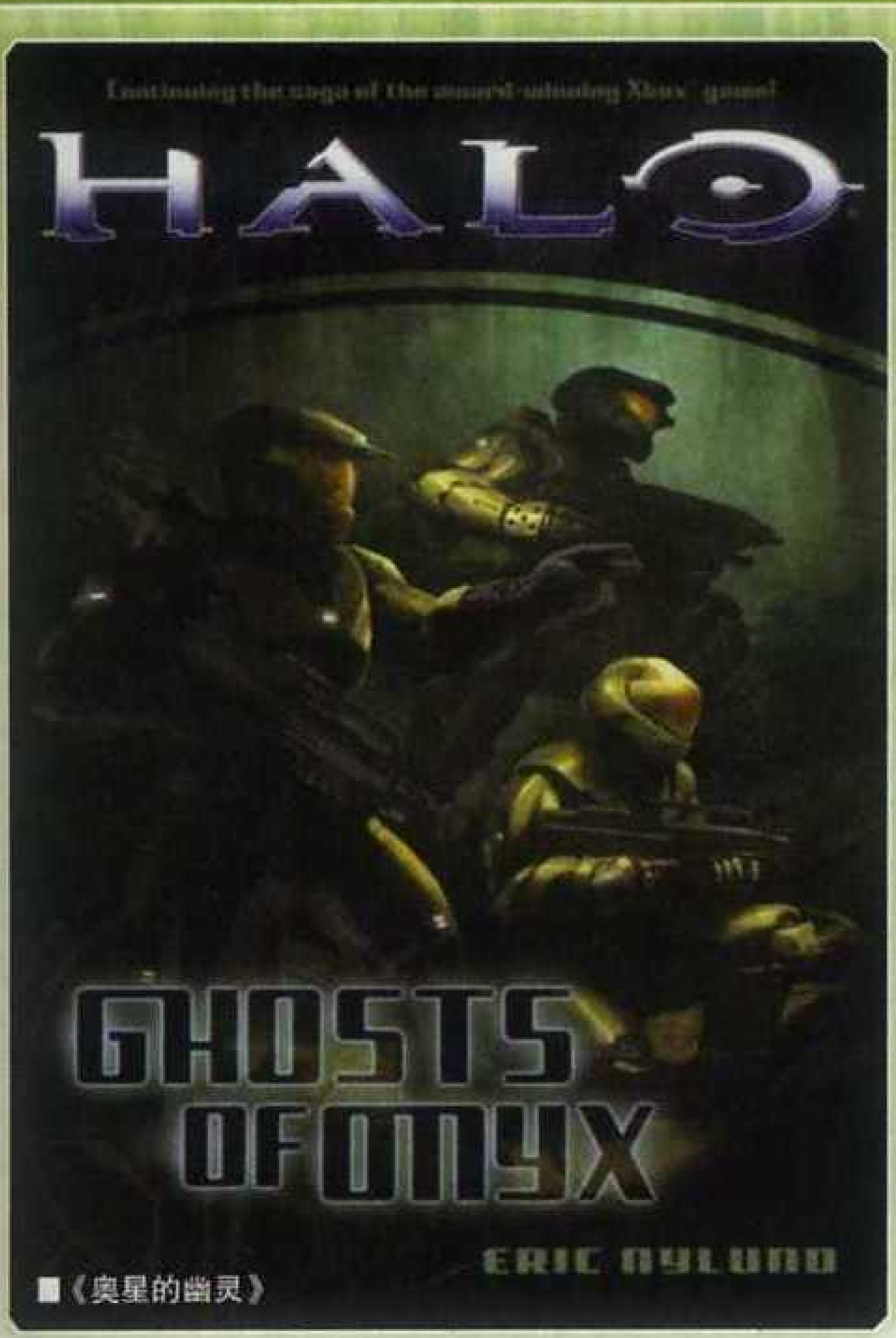
借助 Xbox360 的装机量和势如破竹的广告宣传，《光环 3》在全球掀起的轰动超越了 2 代，缔造了新的商业神话，单作销量首次迈入千万级大关。不过，与前两作一边倒的赞美相比，《光环 3》成为了一部充满争议的作品。作为三部曲的完结篇，它并非完美无缺。相较 2 代在各方面脱胎换骨的进化，3 代引入的诸多系统和装备只是提高了游戏的趣味性，并没有让游戏的战斗风格产生质的变化。虽然 Bungie 设计了种类繁多的鬼面兽部队，意图让他们取代精英的位置，但缺席精英的星盟依然被戏称为“膀大无脑”的代名词，这群猿猴般的野兽无法提供给玩家与精英对决那般斗智斗勇的刺激。此外，Bungie 的编剧在 2 代里用料过猛，将大部分包袱都一气抛出，使得 3 代的剧情缺乏悬念，一切都在玩家的意料之中。

作为《光环 3》的缔造者，Bungie 显然比一般玩家更加清楚这些局限性。在经历了近 10 年的辛苦耕耘后，他们也对公司与《光环》强制捆绑的命运产生了疲惫和不满。作为一家具有独特创新理念的公司，Bungie 并不愿将自己的未来全部依附在《光环》系列上，即使他们是这一系列的生父。因此，在《光环 3》发售后不久，Bungie 就脱离了微软，再次成为一家独立的公司。但这一协议并未在玩家群里产生太大的轰动效应，毕竟两家公司是在平静和谐的气氛中分道扬镳，并没有出现兵戈相见般的口诛笔伐。况且，在独立协议中，Bungie 还承诺微软，将会在未来的 4 年时间里再推出两部《光环》续作。在认清了《光环 3》的缺陷后，Bungie 决定在这两部续作中突破既定思维的瓶颈，以进取之心向前拼搏。

PART 3 求新求变

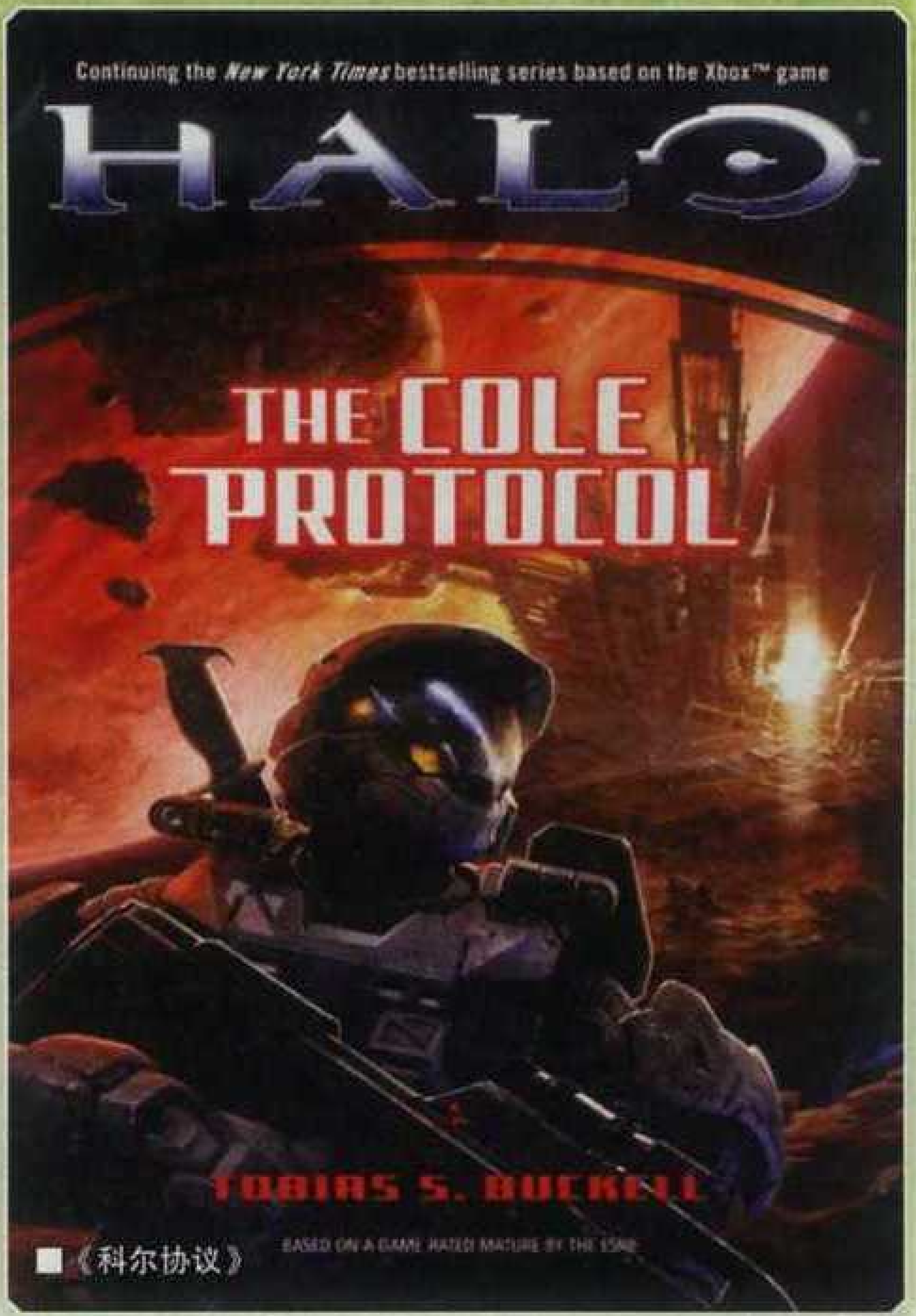
与 Bungie 一样决意走出昔日束缚的作品除了《光环》游戏外，还有 2006 年至今出版的几部《光环》小说。如果说《致远星的沦陷》、《洪魔》、《初次反击》这三部曲是对 1、2 代光环剧情的紧密补充，那么此后发售的小说在剧情方面则更显独立，为玩家讲述了士官长之外的传奇。

2006 年冬由埃里克 · 纽伦德执笔的《奥星的幽灵》(Ghost of Onyx) 再度掀起了读者的热情，为我们讲述了新一批斯巴达的故事。与海军情报局长期对立的陆军上校埃克森十分嫉妒哈尔茜博士和斯巴达 – Ⅱ 战士的优异战绩，为此他提出了由自己主导的斯巴达 – Ⅲ 计划。与少数精锐的斯巴达 – Ⅱ 不同，斯巴达 – Ⅲ 从计划之初的目的便是以低廉的代价培训大量强化战士，并派遣他们向战略价值高的星盟军事目标发动自



■《奥星的幽灵》

■《丰饶星战役》



■《科尔协议》

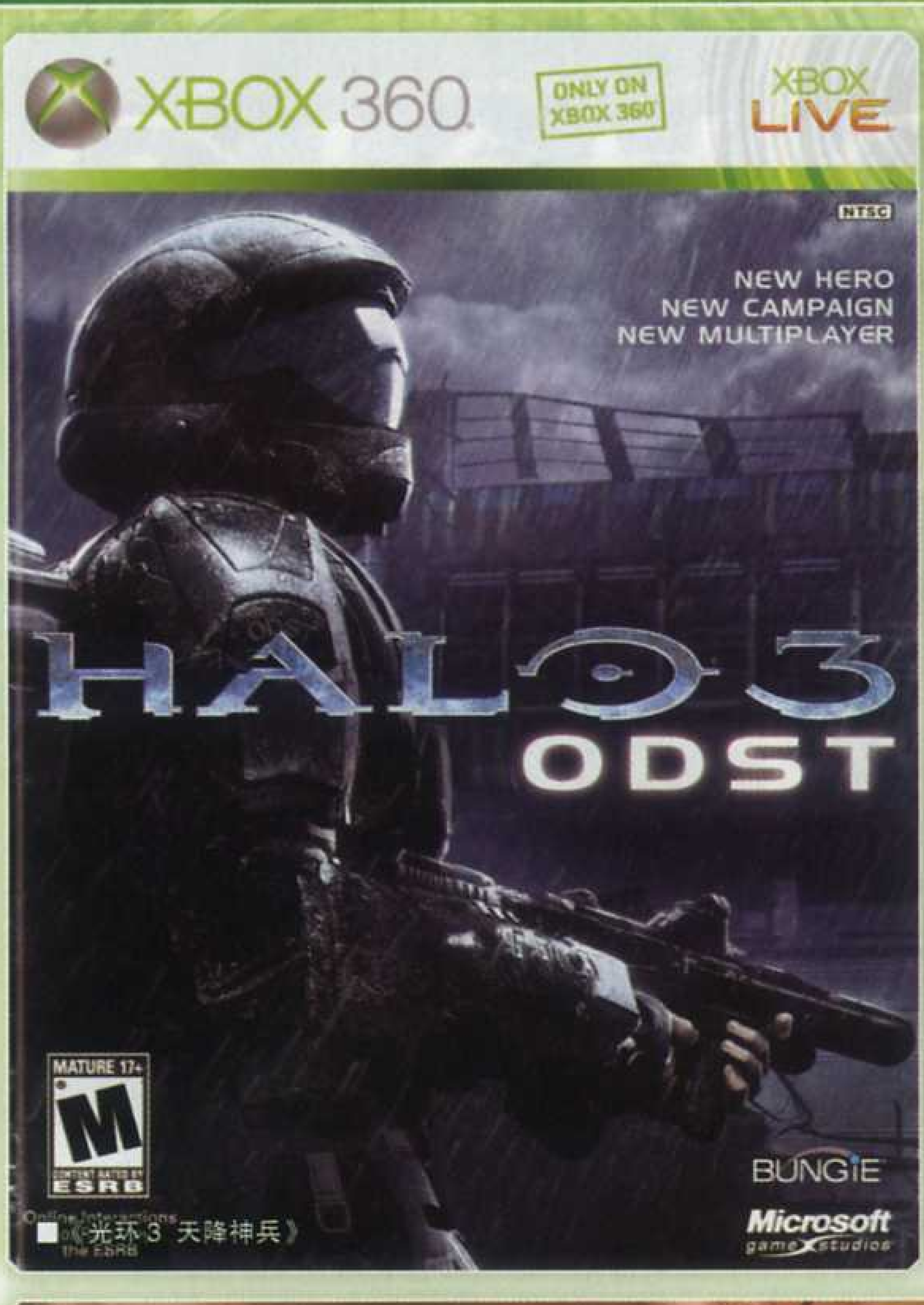
杀式袭击，来保护殖民地星球居民的安全。以人伦角度来看，这种“用人命换时间”的计划无疑是极不道德的，然而在人类濒临灭绝的情况下，也唯有这种飞蛾扑火般的疯狂行动，才能为岌岌可危的 UNSC 争取到仅有的宝贵时间。

如果说斯巴达－Ⅱ战士是天之骄子，那么斯巴达－Ⅲ便是隐藏在暗影中的乌云。人体改造技术的进步大大增加了强化手术的安全性，使得斯巴达－Ⅲ的手术成功率达到了 100%，但这并不意味着这些少年今后的战斗生涯也会如同手术台上的波折般一帆风顺。实际上，从这些失去父母，发誓向星盟复仇的孤儿踏上奥星旅途的那一天起，他们就注定要走上不归路。斯巴达－Ⅲ一批训练的连队人数为 300，远超斯巴达－Ⅱ的 75 人，在经历了极短的训练和强化过程后，这些“娃娃兵”在 11 岁左右的年龄便被催化剂赋予了成人般的强壮肉体，随后被推向战场。拔苗助长的培训计划、匮乏的经验、相对低劣的装备、脆弱的心智、再加上原本就谈不上优秀的先天素质，让斯巴达－Ⅲ成为了十足的炮灰兵种。Alpha 连和 Beta 连的 600 名战士都在行动中遭遇星盟的屠杀，几近全灭，Gamma 连的最终命运也十分悲惨。这些隐藏在黑暗中的影子战士，注定无法像斯巴达－Ⅱ那样为世人熟知和敬仰，等待着他们的，只有少年时代便匆匆投向战场并阵亡的最终结局。

实际上，就连作为斯巴达－Ⅲ训练基地的奥星，也并不算安全的场所。这座行星拥有与地球相似的环境，被 UNSC 当做军事基地发展。但鲜为人知的是，奥星并非自然星球，它与光环和方舟一样，都是先行者的遗留造物。在整个光环网络中，方舟作为主控系统，控制着所有威力强大的光环，而与这些“剑”相对应的设施，便是作为“盾”的奥星，其星核内部拥有通往压缩空间“盾世界”的入口，可以让大量生命安全躲过光环的攻击。奥星原本与其他设施一样处于休眠状态，但《光环 2》中塔塔洛斯激活光环网络的举动，唤醒了奥星的先行者军事设施。大量的圣堂防卫者让在此训练的 Gamma 连斯巴达－Ⅲ战士遭遇了毁灭性的打击。另一方面，哈尔茜博士与凯丽、佛雷德、琳达也抵达了奥星，尾随他们而来的还有精英的大批舰队，新老两代斯巴达战士与哈尔茜博士必须联手行动，在圣堂防卫者和精英的双重围攻下逃出生天。

埃克森上校将整个计划的主导权授予了斯巴达－Ⅱ老兵科特。在萨姆阵亡后，科特曾与约翰和凯丽等人并肩作战，凭借自己优秀的大局观和敏锐的洞察力赢得了同伴的信任。如果说哈尔茜是斯巴达－Ⅱ之母，那么科特便是斯巴达－Ⅲ之父。他将 Alpha 和 Beta 连的全军覆没视作自己的责任，并为此长期悲痛自责。为了提升 Gamma 连的生存率，他甚至给这些孩子注射了大量被视为违禁品的兴奋剂。他已不再考虑更多，只求自己的部下能够在任务中成功生存。多年的教官生涯使其淡忘了自己的地位，他把雷神锤Ⅴ盔甲锁进了衣柜中，穿上了廉价而缺乏护盾能力的 SPI 盔甲。他将自己视作斯巴达－Ⅲ的一员，为他的部下而自豪，并甘愿与这群娃娃兵同生共死。在小说的结局中，科特将哈尔茜博士和其他斯巴达安全送入了盾世界，自己则按下了核弹的开关，与大批精英同归于尽，以斯巴达－Ⅲ的身分走完了自己四十余年的戎马生涯。

自《奥星的幽灵》后，Bungie 聘请了各色不同的新作者，《光环》小说保持了一年一作的出版频率。2007 年的《丰饶星战役》(Contact Harvest) 以“黑小强”约翰逊中士为主角，描述人类与星盟在历史上的首次大规模交火，并解释了真相先知执着于灭绝人类的理由。该书的作者约瑟夫·斯坦(Joseph Staten) 是 Bungie 公司内的《光环》主要编剧，因此这本小说的文笔与游戏的剧本风格十分接近，部分设定更被此后的《光环战争》所沿用。2008 年巴克尔 (Tobias Buckell) 撰写的《科尔协议》(The Cole Protocol) 同样以人类和星盟的冲突为主线剧情，但内容则和之前的系列作品大相径庭。小说的主角斯巴达－Ⅱ灰队 (Gray Team) 由三名在少年训练期间隔三差五试图溜出基地的逃兵组成。虽然三人组屡次逃脱失败，但每一次制定的计划也算高明，为此哈尔茜特意将他们编成灰队，专门执行远程星系的长期无支援潜伏任务。另一方面，在银河系边缘的一个遥



《光环3 天降神兵》

远星系，星盟反常地没有灭绝此处的人类，反而和他们谈起了正常的贸易。其实这一切假象都是星盟意图从人类手中窃取地球坐标的阴谋，而灰队则需要在边界殖民者和星盟之间周旋，保护 UNSC 的机密。小说另一位重要角色则是从《光环 2》开始成为主角的神风烈士，作者从他悲惨的童年开始，一步步为我们展示了这名精英战士从部落弃儿到星盟司令的奋斗史。

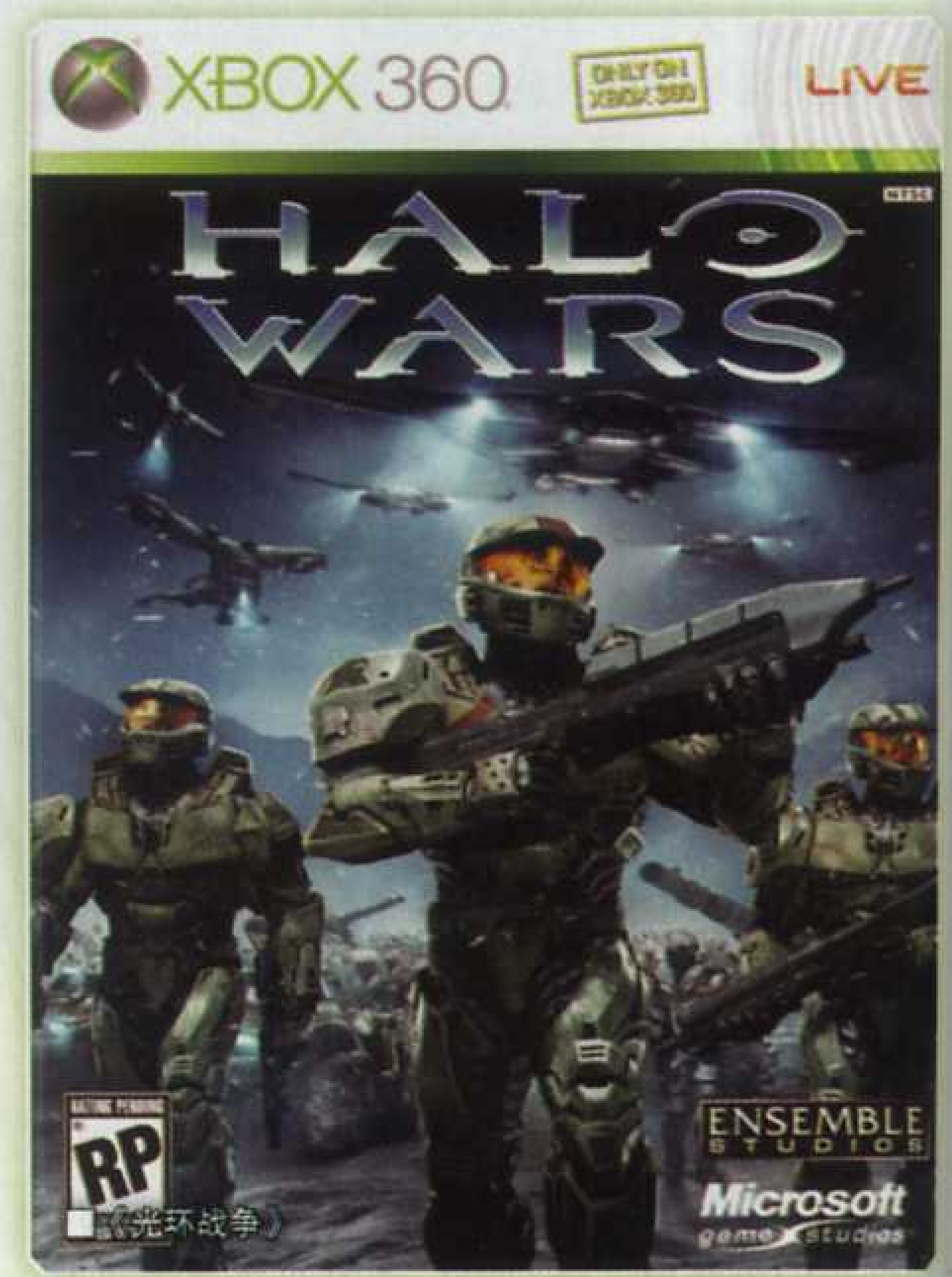
游戏方面，《光环 2》从 2 代开始便有推出零售网战地图光盘的传统。到了《光环 3》的时代，Bungie 希望以 DLC 的形式推出一部游戏时间为 2 ~ 3 小时的独立战役，谁知随着开发的深入，这段战役的内容越做越大，越做越长，最终成为了一张独立光盘的资料片。在这部资料片投入开发前，Bungie 就已经下定决心要推出一部 “以士官长之外的角色为主角” 的作品。制作组曾经考虑过让神风烈士或半嘴舰长等精英战士扛大梁，但出于保险起见，Bungie 最终依然将主角定为人类。轨道空降突击部队(ODST)，通称 “地狱伞兵”，人类方仅次于斯巴达战士的精锐力量，成为了这一次的主角，这部新作便是 2009 年末发售的《光环 3 天降神兵》。

地狱伞兵在《光环》系列的初次登场是小说《致远星的沦陷》的初期。海军情报局为了检验斯巴达 – II 战士经过强化改造后的实力，特意安排了一群惹是生非的地狱伞兵与士官长发生冲突，没能掌握身体能力的约翰转眼间就在搏斗中打死了数名 ODST。此事导致了多年来地狱伞兵与斯巴达战士的不合。除了抢走头号精锐力量的名头外，这些资历雄厚的老兵对于斯巴达采用手术强化身体的作法一直抱着鄙夷的态度。然而，在人类与星盟的战斗全面爆发之时，地狱伞兵也选择了一笑泯恩仇，与斯巴达共同组成对抗星盟的中坚力量。

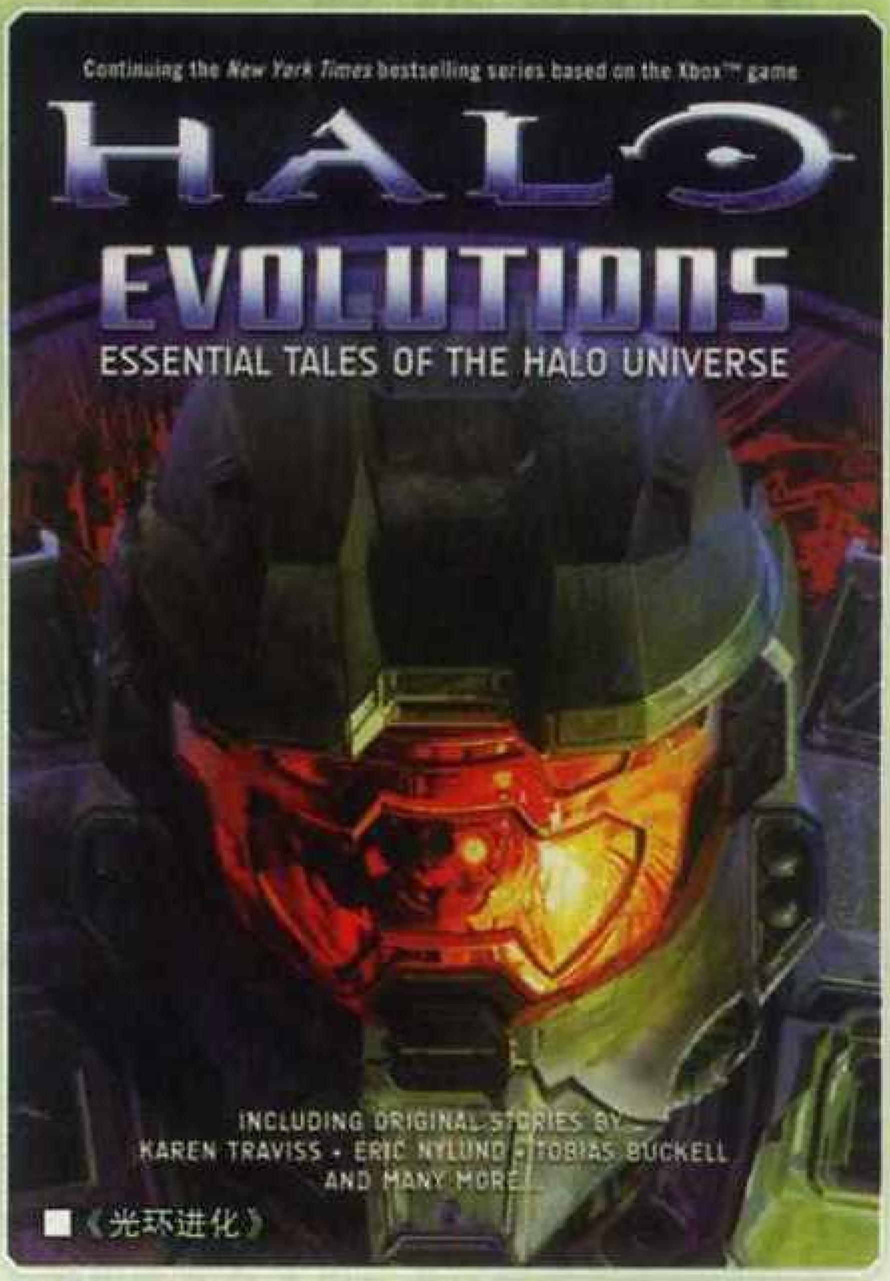
《兄弟连》的主角理查德 · 温特斯曾在深入敌后时说道：“我们是伞兵，我们生来就要被包围的”。这句台词，也正是人类史上所有空降部队命运的写照。《天降神兵》的主角菜鸟与同伴一起空降于战火纷飞的新蒙巴萨，却因为悲怆先知旗舰在市区内的空间跃迁而失去联系。在地面上醒来后，菜鸟所面对的情况几乎就是 E 连在诺曼底之夜的翻版。与同伴失去联系、装备匮乏、迷失方向、交通系统瘫痪……在星盟的进攻下，庞大的新蒙巴萨俨然成为了一座死城，黑夜中目能所及的除了霓虹灯外，只有狰狞的外星部队。而菜鸟在游戏中的任务正是找回失散的同伴，和他们一起从这座钢铁丛林中逃出生天。

对于那些钟爱初代《光环》的老玩家而言，《地狱伞兵》无疑是一部充满了惊喜和熟悉的作品。如果说取消双持、HP 回归、降低跳跃力只是系统的细则变更，那么晦暗迷离的关卡气氛和黑暗写实的剧情风格则真正让本作与 2 代和 3 代划清了界限。从《光环 2》开始，战役模式涉及的人物和场景越来越多，关卡频繁更换，士官长如同超人般在整个宇宙里飞来飞去，上天入地无所不能，但玩家的反响却未见上升。很多铁杆反而认为局限于一个环带内的初代《光环》才是描写最细致、关卡最宏伟、剧情最壮观的一作，2 代和 3 代走马观花的风格遭到了很多批判。《地狱伞兵》吸取了 1 代的制作思路，将整个故事限定在新蒙巴萨之内，对城内的各方面环境进行了真实可信的描绘，将玩家的代入感烘托到了一个新的高峰。极为出色配乐也为《地狱伞兵》增色不少。马丁 · 唐纳大胆弃用了沿用 3 代的主旋律，在本作中树立了以钢琴为主的战场蓝调风格，音乐素质堪称历代最高。

相比广受好评的《天降神兵》，2009 年发售的另一部游戏《光环战争》的评价和销量就要逊色得多。《帝国时代》的缔造者 Ensemble 信心满满，耗费 5 年时间意图打造一款重新定义家



《光环战争》

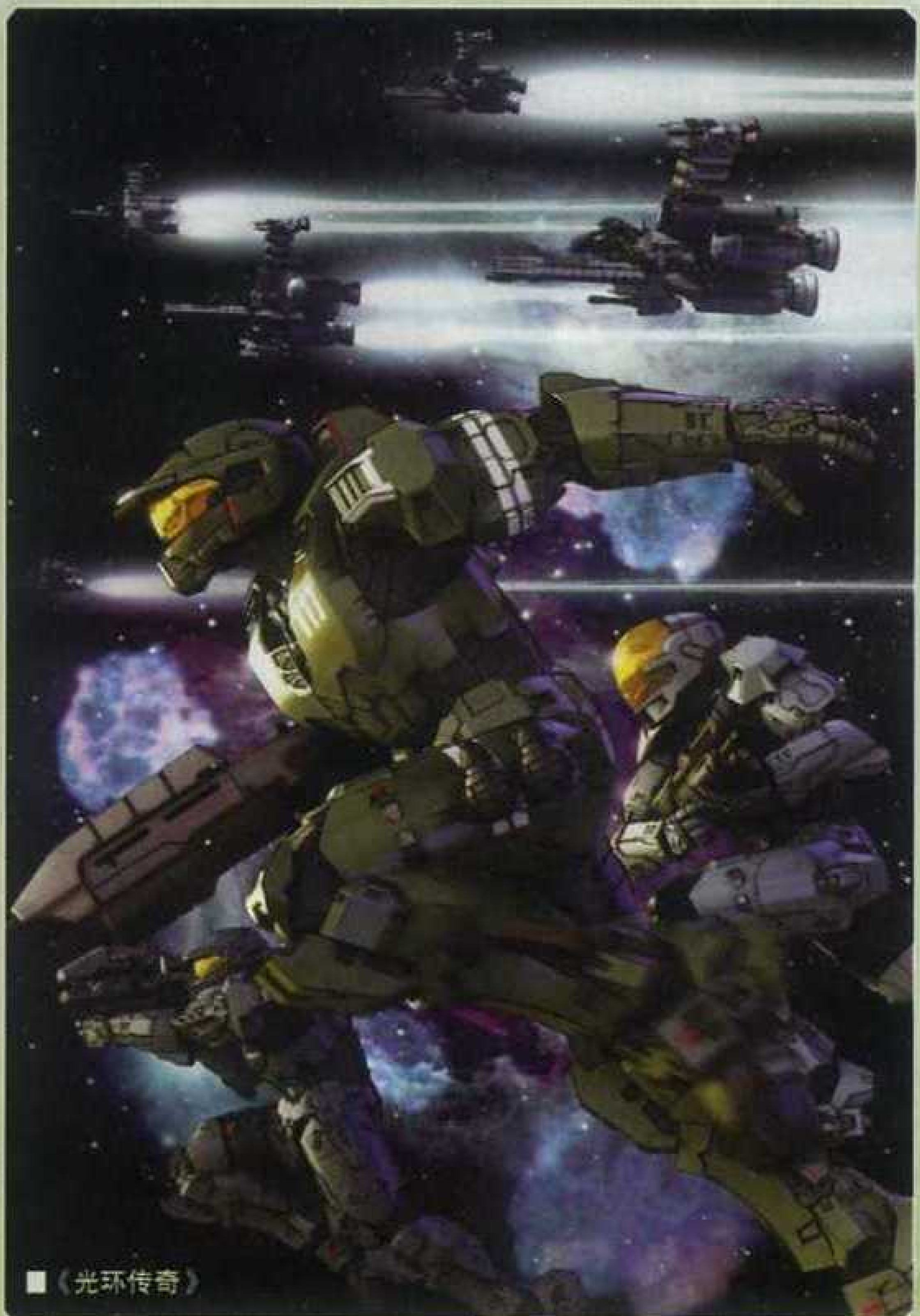


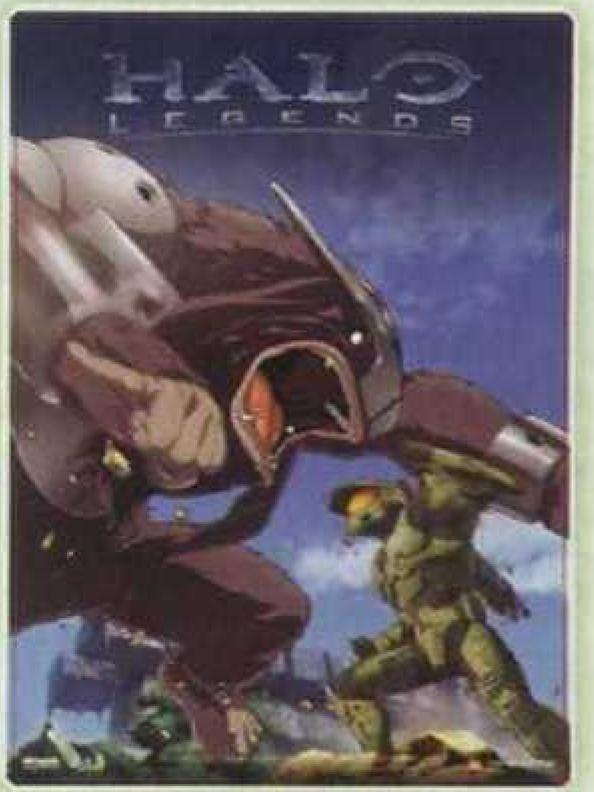
■《光环进化》

用机 RTS 类型的大作，最终获得的评价却只能算中等偏上。Bungie 凭借初代《光环》证明了手柄相比鼠标键盘，在 FPS 方面却有过人之处。而 Ensemble 却未能显示出手柄在 RTS 这一类型上的优越性。抛开操作问题不谈，《光环战争》系统的硬伤也十分之多，只有星盟和人类两个种族可选或许还可以用世界观限制之类的借口搪塞过去，但战役模式只能选用人类攻关，多少显得不妥。Ensemble 可谓微软旗下工作室中转型最晚、最失败的豪门，在整个公司早已将重心从 PC 转移至 Xbox 系主机的大局势下，Ensemble 依然耗巨资在 PC 上开发了意图挑战《魔兽世界》的《光环世界》，这部网游自然逃不掉被腰斩的命运。在《光环战争》发售前，微软就将 Ensemble 列入了裁员名单的行列，给作品更添了一份悲情。如今提起这部毁誉参半的 RTS 游戏，也许大部分人能回想起的只有那精彩绝伦的过场 CG 而已。

除了两部游戏外，从 Bungie 手中接过《光环》版权的微软还组织旗下的 343 工作室推出了两部短篇合集性质的周边《光环进化》和《光环传奇》。《光环进化》邀请了包括埃里克·纽伦德在内的多位新老科幻作家，《光环传奇》则与 Production I.G 等五家日本动画公司和七位名导展开合作。《光环进化》保持了系列小说一贯的严谨充实风格，对科尔上将、尸脑兽、菜鸟等系列角色增添了新的篇章，出色地完成了补全世界观的任务，而《光环传奇》在质量控制方面就相当糟糕，日本名导显然缺乏对《光环》世界观常识的基本认知，再加上 343 工作室缺乏交流的沟通机制，让这部动画合集沦为玩家的笑柄，不符合常识的桥段比比皆是。美国大厂邀请日本公司制作短篇合集在业内并不算新鲜事，好莱坞早有《黑客帝国动画版》和《蝙蝠侠：哥谭骑士》的先例。前者的经典有目共睹，后者虽然素质略差，但依然受到了 FANS 的广泛好评。而《光环传奇》背离原著精神的剧本和偷工减料的画面，显然无法获得游戏爱好者的青睐。

2008、2009 这两年是《光环》大转型的时代，Bungie 依然奋斗在游戏开发的第一线，但微软 343 工作室已经接手《光环》的版权，并掌管系列的周边营销活动。另一方面，《地狱伞兵》让 Bungie 收益颇丰，这部实验作的成功经验将被延续到下一部《光环》正统续作之中，为玩家带来系列的最强音。


■《光环传奇》



PART 4 回归本源

在 Xbox 时代,《光环》堪称主机 FPS 绝无仅有的王者，其各方面素质都远远超越了同类型的 TV 游戏。然而在 X360 平台上，射击游戏的大繁荣让消费者有了更多的选择,《战争机器》、《使命召唤 4》等作品均有数量庞大的玩家群,《光环 3》尽管光彩夺目，但已经不再是过去那个孤独求败的帝王。为了振兴整个系列，Bungie 必须变革。实际上,在资料片小组开发《地狱伞兵》的同时，Bungie 的主力人马将全部精力扑在了另一部正统续作之上。它将成为继 2 代之后系列变化最大的一部作品，让《光环》迎来脱胎换骨般的重生。在 2009 年 E3 微软发布会上，伴随着悲壮的配乐，惨遭等离子轰炸的血红星球映入了观众的眼帘，全世界的《光环》FANS 都为之沸腾。系列史上最惨烈的一战，十年前曾记录于小说中的致远星战役，终于迎来了登上游戏舞台的时刻。

出乎意料的是，Bungie 并没有选择小说中我们所熟知的斯巴达 – Ⅱ 战士连队作为此次的主角，反而采用了原创的 Noble 小队。科特少校从斯巴达 – Ⅲ 的 Alpha 和 Beta 连中调离了部分幸存者，将他们组成了装备精良、编制独立的精锐部队。和其他早亡的斯巴达 – Ⅲ 战士相比，Noble 小队的队员无疑是幸运的，他们拥有媲美斯巴达 – Ⅱ 的先进装备，穿着带有能量护盾的雷神锤Ⅴ盔甲，从炮灰战士逐渐变为久经沙场的老兵。但与大部分斯巴达一样，他们也逃不过在致远星一战中陨落的命运。

相较之前的系列作,《致远星》最大的进步在于出色的演出。《使命召唤 4》的观赏性固然出色，但战役模式狭小的地图和低下的自由度却成为玩家的诟病。而《致远星》则在沙盘化的关卡中融入了大量脚本剧情，兼顾表演性和探索性，这也是当初 Bungie 意图在《光环 2》中实现却未能如愿的设计。除了系列惯用的第三人称过场外，《致远星》还首次加入了大量第一人称的脚本动画。在第一关"寒冬告急"遭遇光剑精英的偷袭时，游戏就提供给了玩家近距离观察这位凶神恶煞的机会，这种扑面而来的震撼和代入感，都是之前的《光环》所没有的。第四关“日暮”的双人狙击桥段，看似模仿《使命召唤 4》，但普里皮亚特的潜入关毫无自由度可言，玩家一旦被发现便只有死路一条。而在《致远星》的这一关中，潜入只是提供给主角的一个可选项而已，即使被敌人发现，玩家也能凭借战斗技术涉险过关。

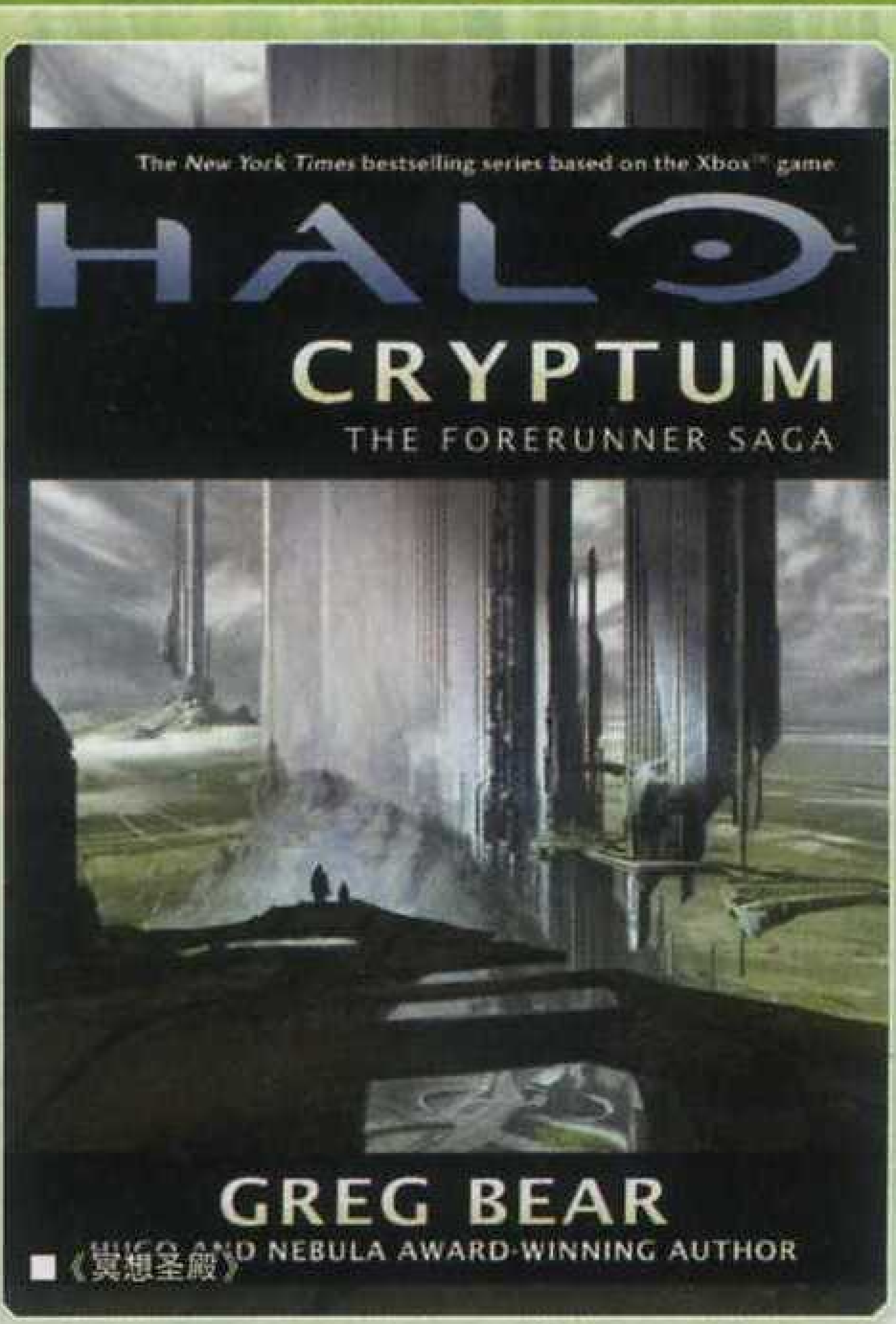
战斗系统方面,《致远星》的改变不可谓不大。武器阵容的变更进一步提高了游戏的平衡性和趣味性，辅助装备从 3 代中的消费道具变为带冷却槽的装甲技能，增加了实用度。奔跑和准星扩散的引入拉近了本作和当代主流 FPS 的距离，枪械介绍也方便了首次接触系列的新手。这一系列举措让《致远星》显得更加现代化，吸引了不少新晋玩家,有利于“《光环》系列”的长远发展。

长久以来,很多写实派玩家一直指责《光环》的风格过于卡通。《致远星》却一改系列的艳丽风格，黑暗凝重的气氛与这颗沦陷星球的末日之战十分搭配。Bungie 的美工为本作的新旧武器赋予了彪悍强劲的外形，使得《致远星》的枪械完全脱离了系列的玩具化风格,显得沉重而致命。星盟各大种族的外观也更显狰狞，野猪兽不会再用英文喃喃自语，所有异形全部在游戏中口述外星语言，保持了严肃气氛。《光环》的 AI 一直以狡诈凶狠著称,《致远星》更将这一系列特色发挥到了极致。精英的复出让铁杆们找回了 1 代和 2 代那种斗智斗勇的过瘾感觉。高级兵种在落单时不会顽抗到底，反而选择掉头逃跑，出现在下一个刷兵点，与后续增援一起围攻玩家，这一设计为玩家的战局把握力提出了新的考验。

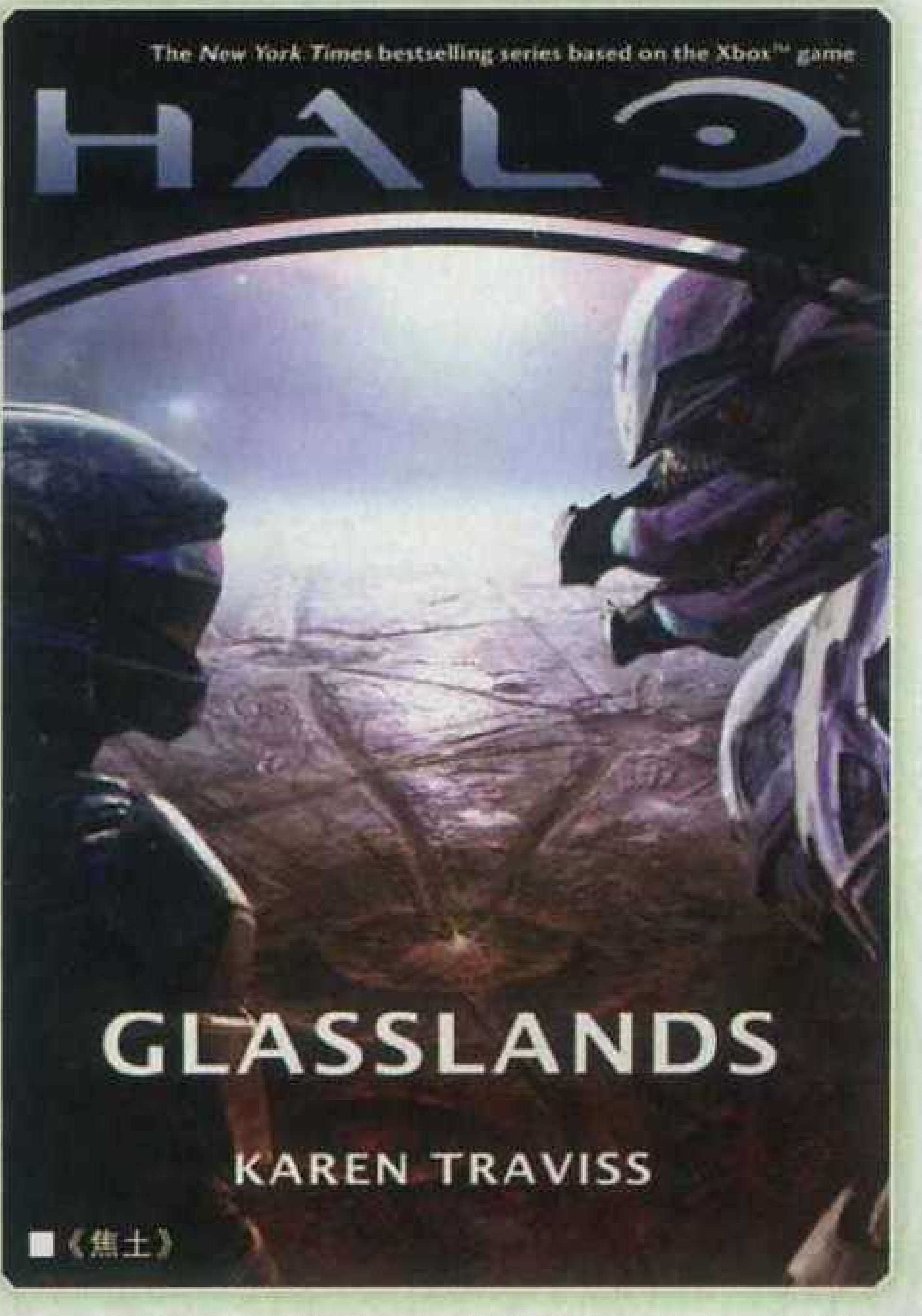
作为 Bungie 的最后一部《光环》，编剧将舞台搬到了人类最大的殖民星球，同时也是 UNSC 最强军事基地的致远星。透过 Noble 小队的视角，我们见证了星盟入侵这颗星球的全部过程。从最初抢夺中继站资料的先头兵，压制刺刀基地的巡洋舰，再到大举进攻的主力舰队，致远星的 UNSC 部队在逐渐膨胀的侵略军面前像剥洋葱一般被逐渐歼灭,整个星球也沦为了火海。乔治、凯特、卡特尔、艾米尔……Noble 小队的战友一个个离我们而去，最后伫立在 MAC 炮炮台前的战士，只剩下了主角，Noble 6 一人。眼前是飞驶而去的秋风之墩号，身后则是延绵不绝的星盟大军，屏幕上的任务目标只剩下了一条——生存。孤狼在生命的终点爆发出了野兽般强大的能量，与潮水般蜂拥而至的星盟展开了原始而血腥的混战，最终寡不敌众力竭而死，将自己的头盔永远留在了致远星的表面。

在星盟庞大的舰队面前，致远星注定无法逃过毁灭的命运，但 Noble 小队用生命保存下来的火种却成为了反败为胜的希望。在游戏的最

■《光环：致远星》



■《冥想圣殿》



■《焦土》

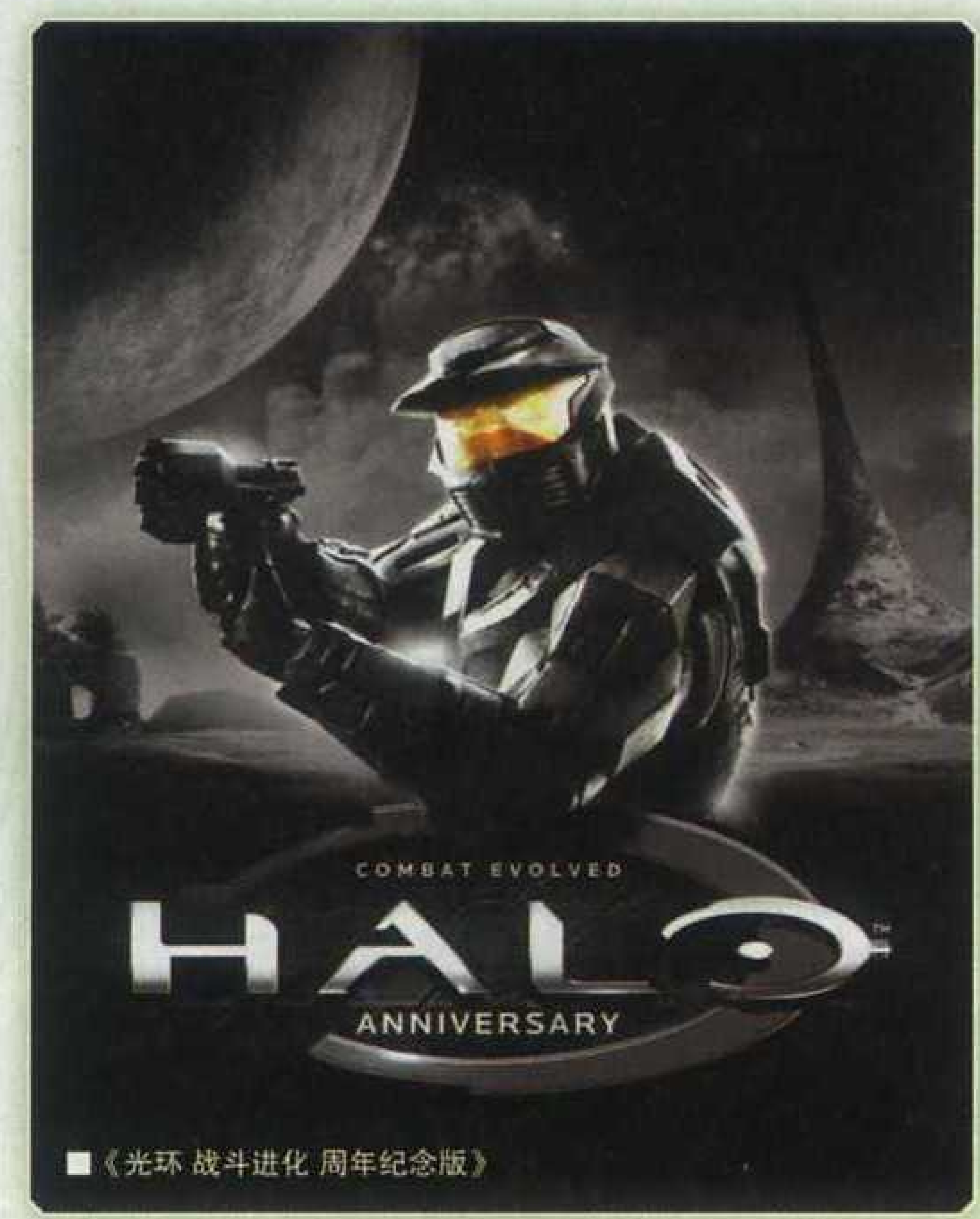
后，逃离致远星的秋风之墩号凭借 Noble 6 提供的导航数据，利用空间跳跃来到了 04 光环的星系，而这次事件，也成为了整场战争的转折点。历史将会记住 Noble 小队为人类所作出的贡献。长眠于致远星地下的英灵，最终得到了安息。Bungie 最后一部《光环》的结局，与系列初代的开篇形成了完美的莫比乌斯之环。斯巴达战士的传奇还将延续，Bungie 也会在游戏界继续拼搏，但他们与《光环》的缘分，已经就此划上句号。

《致远星》发售后，人类—星盟战争的大部分重要战役都已经在小说和游戏中得到了阐述，这一题材走向了瓶颈。因此，从 2011 年开始出版的《光环》小说逐渐将重点转向了光环启动前的先行者时期和人类—星盟战争结束后的未来时代。年初发售的《冥想圣殿》(Cryptum) 是先行者三部曲小说的第一部，也是整个系列最具冲击力的一本小说。在之前的《光环》游戏中，关于先行者的记载大都是含义不明的只言片语，惟一的文献资料只有 3 代终端机里关于宣教士（Didact）和智库长（Librarian）的记载。这份文献记载了先行者制造的超级 AI 偏见之僧率领舰队寻找虫族首领尸脑兽，却被尸脑兽所迷惑，倒戈向虫族一方，并攻破先行者防线的来龙去脉。然而这段记载也仅仅是先行者与虫族对抗的沧海一粟，很多令玩家迷惑不已的问题依然没有得到解答。

《冥想圣殿》作为第一部以先行者为主角的小说，完全颠覆了之前先行者给玩家留下的“高大全”印象，也颠覆了人类和先行者之间的关系。在这本书中，人类在光环启动前曾拥有媲美先行者的科技和军事实力，二者是生理构造不同的两个种族。上古时代的光环数量也并非 7 个，而是 12 个。书中隐约暗示先驱曾创造了人类和先行者，但最终遭到了先行者的背叛。为了复仇，先驱释放出了带有虫族基因的粉末，让人类殖民地陷入一片混乱。三分之一的人类自愿通过接种疫苗的方式，带着毁灭虫族的基因，抱着视死如归的精神冲向战场，最终将虫族驱逐出了银河。遭受虫族重创的人类为求生存开始入侵先行者的领地，却遭到了先行者趁人之危的还击。彻底战败的人类被先行者施行了基因退化手术，仅有的幸存者被送回地球，人类的科技水平倒退回了蒸汽时代。另一方面，先行者内部的族人也非铁板一块，政治斗争时有发生，主战派甚至在未经议会授权的情况下发动光环的精确打击毁灭了人类和先知的星球。混乱中，偏见之僧受一位囚禁的上古生物之命（疑为幸存的先驱或尸脑兽），启动自己掌控的 5 个光环摧毁了先行者的首都圈，主角被迫前往方舟避难……尽管在核心剧情方面，《冥想圣殿》并没有给出关键性答案，但书中的种种暗示已经让先驱、先行者、人类、虫族这几种生物之间的关系变得越发明朗化。

2011 年 E3 发布会，微软终于公布了让玩家望穿秋水的《光环 4》。短短 1 分半的概念视频虽然没有包含任何新的信息，但至少为士官长日后的去向给出了答复。除先行者三部曲外，今年发售的《光环》小说还包括讲述人类—星盟战争结束后银河局势的《焦土》(Glasslands)，这部小说将交代《奥星的幽灵》中进入盾世界的哈尔茜博士和斯巴达战士的情况，也有一部分涉及《光环 4》的情节。根据 E3 期间的传言，苏醒的士官长来到的星球是一个类似奥星的巨大机械体，联想近年《光环》小说的情节，这一说法也并非空穴来风。

与《光环 4》同时公布的还有今年的重头戏《光环 战斗进化 周年纪念版》(Halo Combat Evolved Anniversary)。作为《致远星》的资料片，《周年纪念版》不但包含了新的网战地图，还复刻了初代《光环》的战役模式。新增的终端机包含有《光环 4》的最新情报，制作者还颇具诚意地提供了一键切换功能，让从 Xbox360 开始接触系列的玩家能够亲身感受到初代《光环》的尊容。无论你是玩转系列十年的老玩家，还是从次时代开始接触《光环》的新晋战士，都能从《周年纪念版》中得到乐趣。



■《光环 战斗进化 周年纪念版》

十年《光环》，塑造了 Xbox 系主机的辉煌，也改变了 FPS 游戏的历史。经历了士官长三部曲和《致远星》后，《光环》系列已经踏入由 343 掌控的“新三部曲”时代。今年的《周年纪念版》将是第一部完全脱离 Bungie 的游戏作品。重温过十年前的传奇后，明年冬天，整装待发的《光环 4》势必创造新的商业神话。

X360 新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

■光环 战斗进化 周年纪念版

■索尼克 世代 白色时空

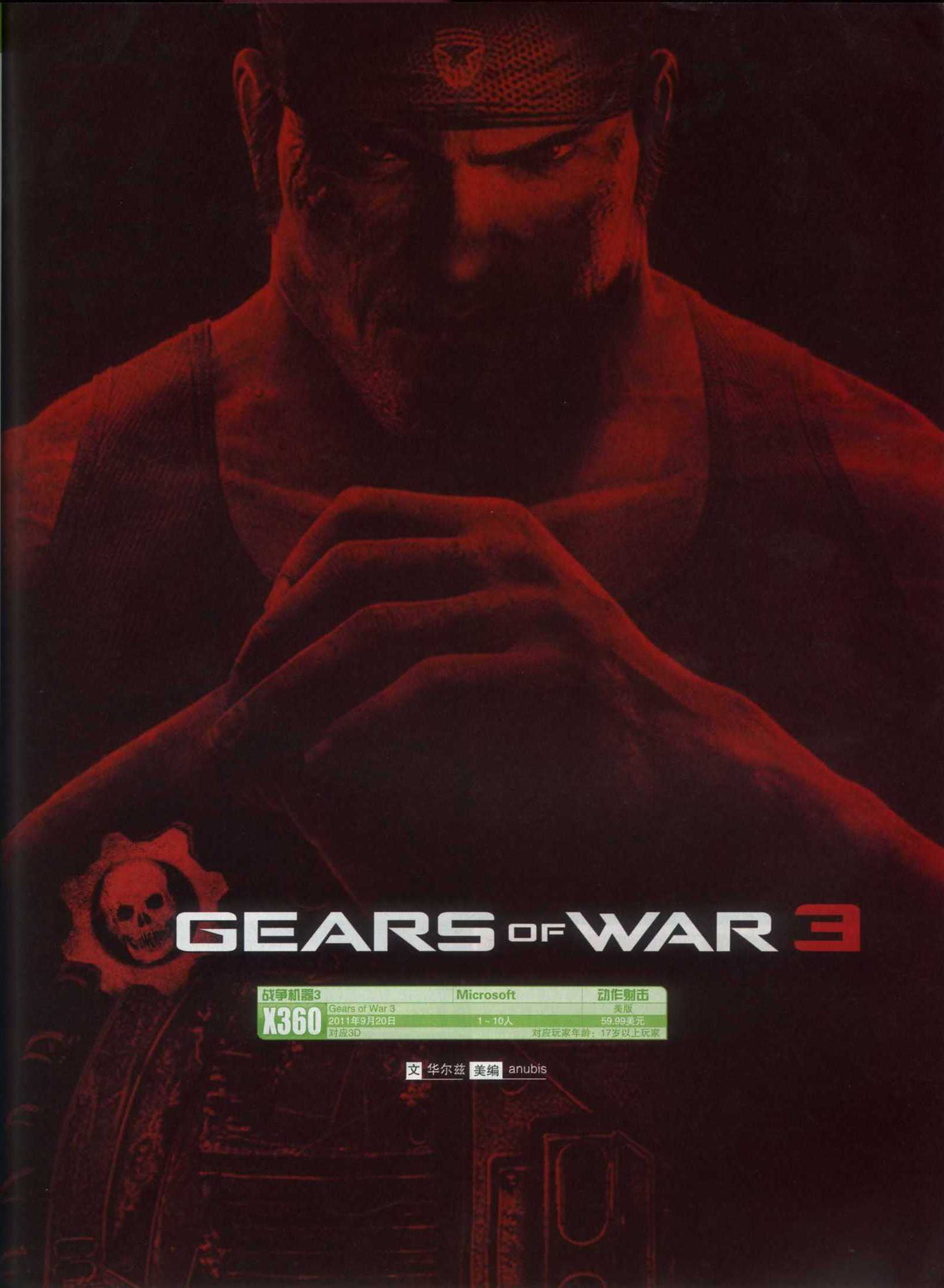
■终极漫画英雄对 Capcom 3

■最终幻想ＸⅢ -2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 11 月					
15 日	刺客信条 启示录	Assassin's Creed：Revelations	Ubisoft	动作	美版
15 日	Kinect 迪士尼乐园大冒险	Kinect：Disneyland Adventures	Microsoft	动作	美版
15 日	黑道圣徒 3	Saints Row: The Third	THQ	动作冒险	美版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
15 日	光环 战斗进化 周年纪念版	Halo：Combat Evolved Anniversary	Microsoft	主视角射击	美版
15 日	终极漫画英雄对 Capcom 3	Ultimate Marvel vs. Capcom 3	Capcom	格斗	美版
15 日	雷曼 起源	Rayman Origins	Ubisoft	动作	美版
17 日	滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战	ぬらりひょんの孙 百鬼缭乱大战	Konami	格斗	日版
22 日	格斗之王ＸⅢ	The King of Fighters XIII	SNK Playmore	格斗	美版
2011 年 12 月					
1 日	索尼克 世代 白色时空	ソニック ジェネレ－ションズ 白の时空	SEGA	动作	日版
1 日	Ever17	Ever17	5pb.	文字冒险	日版
8 日	龙珠 终极风暴	ドラゴンボ－ル アルティメットブラスト	NBGI	格斗	日版
15 日	最终幻想ＸⅢ -2	ファイナルファンタジ -XIII-2	Square Enix	角色扮演	日版
17 日	苍翼默示录 连续变幻 EX	ブレイブル－コンティニュアムシフト エクステンド	Arc System Works	格斗	日版
22 日	无双大蛇 2	无双 OROCHI 2	Koei Tecmo	动作	日版
2012 年 1 月					
19 日	御姐武戏 Z 神乐	お姉チャンバラ Z ~カグラ~	D3 Publisher	动作	日版
26 日	装甲核心 V	ア－マ－ド・コア V	Fromsoftware	动作	日版
31 日	灵魂能力 V	SoulCalibur V	NBGI	格斗	美版
31 日	最终幻想ＸⅢ -2	ファイナルファンタジ -XIII-2	Square Enix	角色扮演	中文版
2012 年 2 月					
7 日	鬼泣 高清收藏版	Devil May Cry HD Collection	Capcom	动作	美版
7 日	漆黑 II	The Darkness II	2K Games	动作	美版
14 日	忍者龙剑传 Ⅲ	Ninja Gaiden Ⅲ	Koei Tecmo	动作	美版
14 日	SSX	SSX	EA	体育	美版
16 日	二进制领域	バイナリ－ド メイン	SEGA	动作射击	日版
23 日	阿修罗之怒	アスラズ ラ－ス	Capcom	动作	日版
2012 年 3 月					
6 日	质量效应 3	Mass Effect 3	EA	角色扮演	美版
8 日	街头霸王对铁拳	ストリ－トファイタ－X 铁拳	Capcom	格斗	日版
20 日	生化危机 浣熊市行动	Resident Evil：Operation Raccoon City	Capcom	动作射击	美版
27 日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版
31 日	寂静岭 暴雨	Silent Hill：Downpour	Konami	动作冒险	欧版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	死或生 5	格斗	2012 年内	链锯甜心	动作



GEARS OF WAR 3

战争机器3		Microsoft	动作射击
X360	Gears of War 3		美版
	2011年9月20日	1～10人	59.99美元
	对应3D		对应玩家年龄：17岁以上玩家

文 华尔兹 美编 anubis

基本操作

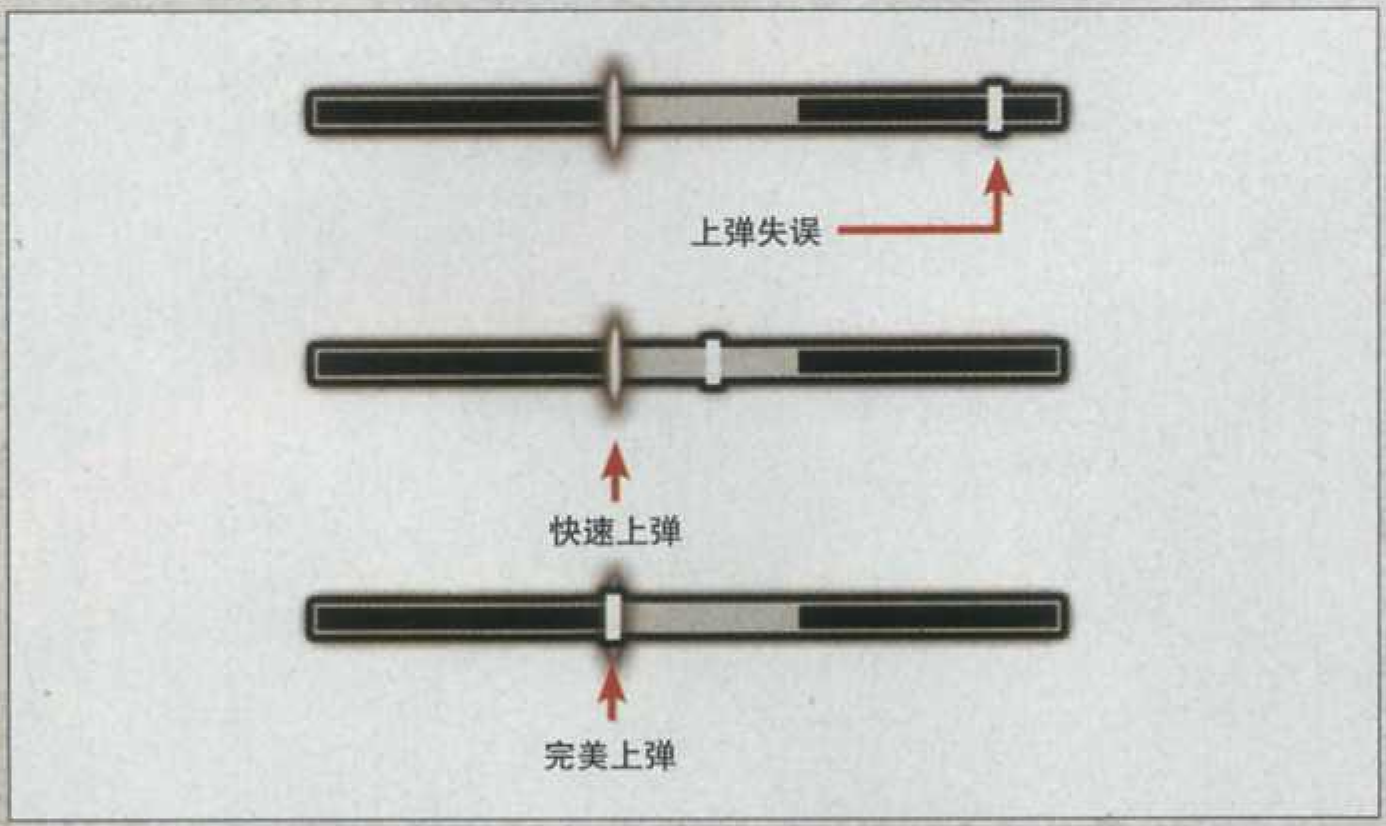
键位	作用
左摇杆	角色移动；按下为让队友锁定目标
右摇杆	调整视角；按下为放大 / 缩小
X	使用；救活；拾起
Y	终结一击；按住为处决
B	近身攻击；发动电锯、刺刀；插手雷
A	翻滚；找掩护；跨越；长按为奔跑
LT	瞄准
RT	射击；投掷手雷
RB	上弹
LB	任务显示；目标点确认
START	暂停；选项
BACK	略过影片；查看得分
十字键	变更武器

银背机甲操作手册

键位	作用
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
LT	瞄准
RT	射击
A	[illegible]；长按为奔跑
B	踩踏；踢开障碍物
X	放弃乘坐机甲

上弹系统

初学者可能还不了解本作的上弹系统，除了将子弹打完的自动上弹外，本作还有手动上弹的设定，这个系统是游戏的绝对核心，非常有必要掌握。按RB之后开始主动上弹，这时屏幕右上方的横条会有光标移动，在光标移动到白色区域的时候再次按下RB即可实现完美上弹，完美上弹下的子弹攻击力乘倍。在灰色区域也可以实现快速换弹，但没有攻击力加乘。



翻滚

游戏中按A键翻滚有瞬间无敌时间，网战中甚至可以躲避散弹枪开枪的瞬间，不少战役中躲避敌人都需要用到翻滚，翻滚还比平常跑步要稍快一点，所以按住A奔跑再按A翻滚的套路也是游戏中经常用到的，有时候利用翻滚可以在几个掩体之间迅速切换，是比较常用到的动作。而在两个玩家面对面的时候可以经常一个翻滚滚到对手的身后让他无所适从。面对翻滚的玩家也不要慌神，等对方翻滚后用准星等着它，经验多了几乎可以预判他翻滚后的位置，借着硬直喷死他即可。切忌胡乱开枪，很容易找不到对方的位置。

掩体

游戏中接近任何建筑按A都可以进入掩体状态，本作中翻越障碍踢倒对手的动作其实作用不小，不少喜欢死守在台式掩体后面的敌人都可以用按两下A翻越后踢的方法解决，被踢到的一方会完全处于被动状态，无法反击无法行动，只会后退。使用散弹枪之类的武器直接就可以秒杀，建议玩家早日掌握。

此外，在几处掩体之间的切换动作，偶尔也能成为战斗胜负的关键，这个动作俗称滑步，在滑步中可以扰乱对手，并且躲避对方的攻击，配合及时的喷枪是较为高技巧的战斗方式。在掩体后面可以不用按LT瞄准直接盲扫，在疯狂难度中不少地方有特效。

道具拾起

游戏中的道具拾起与前作有了很大的区别，主要在于需要长按住X上，别看只是一个小变化，这样的好处在于一定程度避免误操作，前作中要救队友的时候，如果地上有武器，那么误操作成捡起武器会带来巨大硬直，这种失误可能是致命的。本作中如果发现拾取的不是自己想要的东西可以松开按键选择放弃，并且与直接按X的救人很好的与区分开来。

肉盾

游戏中将一个敌人用低攻击力武器打至可处决状态时按下X即可将其当作肉盾，此时只有手枪可以使用，并且无法奔跑，和持盾状态类似。本作持肉盾的玩家新增一招按住十字键↑将雷插到肉盾上再踢出去的动作，个人认为这招比较鸡肋，不是特别实用。此外，持肉盾时也可以按B进行近身攻击，配合手枪开枪来打倒对手，是利用肉盾的主要战法。面对持肉盾的玩家时第一反应应该是扔雷过去，本作中肉盾的耐久度大幅下降，几枪后就能喷碎，不过不要大意，对方放下尸体时是没有任何硬直的。

手雷

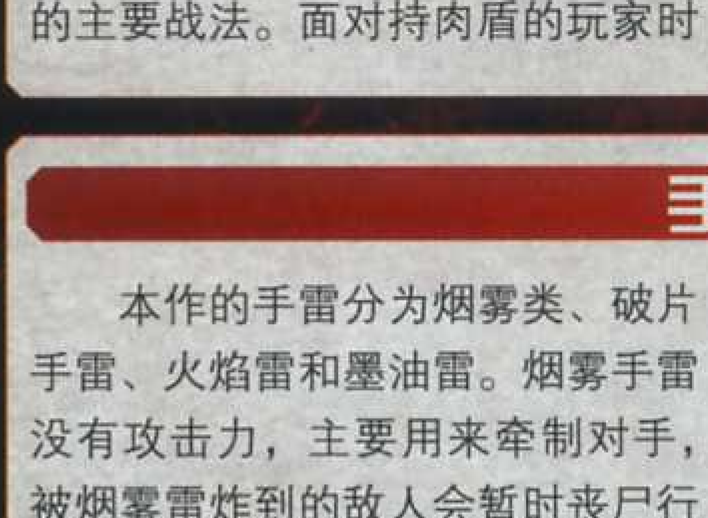
本作的手雷分为烟雾类、破片手雷、火焰雷和墨油雷。烟雾手雷没有攻击力，主要用来牵制对手，被烟雾雷炸到的敌人会暂时丧尸行动能力。破片手雷范围很广，威力十足。火焰手雷扔出后爆炸迅速，会持续烧伤。墨油手雷同样为持续杀伤性武器。手雷可以按B键插在敌人身上或者建筑物上，敌人出现在雷周围会迅速引爆，可以通过射击将插着的手雷打爆。

全武器详解

[突击步枪类]

> 骑兵突击步枪

威力	★★☆☆☆
射程	★★★☆☆
换弹	★★★★☆



使用心得：系列最具代表性的武器。骑兵突击步枪是精准度最高、稳定性最好的武器，但威力确实较低。爱用“骑兵”的人大多留恋那电锯的威力，按住B启动电锯，近距离可以将敌人直接锯死，不过要注意在锯别人的时候可是没有无敌时间的哦。本作持久度很高的骑兵突击步枪实用度远胜于雷暴，多人牵制时敌人无法近身。在持久战中骑兵突击步枪由于一次即可将普通体型的敌人锯死，所以颇受欢迎。

完美上弹也很容易，非常适合新手使用。完美上弹之后威力增加30%。

对策：由于在远处的稳定性很高，面对骑兵突击步枪尽量还是用雷靠近保险，有时候对方按住B电锯发动比散弹枪开枪还快，所以近距离下也要小心，情况不对就马上掏出自己的骑兵和对方对锯才是上上策……

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
102	133	82	106	66	86	51	66

> 刺刀突击步枪

威力	★★★★☆
射程	★★☆☆☆
换弹	★★★☆☆

使用心得：本作中新增的逆天武器，说它破坏平衡，主要是因为近身时盲扫的高效率下，盲扫时范围比纳许还远一点，再加上超强的威力，又有持续力，非常强。疯狂难度下完美上弹几枪就能放倒一个。虽然远距离用它来瞄准的话，上移的准星会让你感到很崩溃，但玩家可以通过点射将准星往下压的方法来提升效率。刺刀突击枪远射总体来说是技术要求较高的武器，不适合新手，但如果熟练掌握后会非常强大。按住B冲刺在烟雾雷扔出后窜入人堆，经常可以有所收获，其他在与人对战时效果一般。此外，冲刺后没有刺死对方的情况下也是有攻击力的，此时按RT开枪盲扫几枪即可将对方打倒。完美上弹后攻击力增加20%。

对策：刺刀在高手手里远近都很强力，不过如果要避免准星上台就要用点射的方法，射速无疑会有所偏差，所以还是以在远处用骑兵之类的枪对付。面对对方按B冲过来不要使用散弹枪，多半会被插死，还是推荐在远处用步枪打。

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
240	288	192	230	156	187	120	144

> 雷暴突击步枪

威力	★★★☆☆
射程	★★★★☆
换弹	★★★☆☆

使用心得：本作的雷暴枪受欢迎程度大跌。雷暴枪虽然没有电锯用，但胜在威力和射程上，远距离还可以按RS精确瞄准，可爆头，子弹容易捡到。可惜弹匣容量不多，精准与持久度也不怎么理想，威力也不如刺刀突击步枪。雷暴虽然可以按住RT连射，但是持续力明显较弱，只有手动快速点RT才会保持最高火力输出。这样的话对瞄准要求便比较严格，尤其是面对网战中灵活移动的玩家。一梭子过去对方趴下没死，弹匣没子弹的情况经常出现。此外雷暴近身战斗也不适用，按B没有任何特殊近战方式也使得雷暴的实用度大减。完美上弹后攻击力只增加20%。

对策：点射的话精准度不会太高，利用掩体或雷慢慢逼近即可。由于各种劣势，网战中用雷暴的其实不多。

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
172	206	138	165	112	134	86	103

[散弹枪类]

> 纳许散弹枪

威力	★★★★☆
射程	★★☆☆☆
换弹	★★★☆☆

使用心得：由于双管的介入，纳许的地位有些被撼动，不过个人认为其强于短管的地方太多，主要还是考研技巧。喜欢喷枪走位的玩家面对双管时不占优势，不过纳许子弹多，距离远这一点足够强过双管。纳许还有个缺点就是盲喷时的身位问题，简单的概括就是双管全身出攻击判定，纳许只能出半个身位，所以控制好身位的左右走位就非常重要了，比如右手持枪，那么在对喷时就尽量以右边面对敌人，左手持枪反之。纳许散弹枪是网战的大杀器，按B砸对方后直接喷死在战役模式中同样适用。近距离的情况不宜按LT瞄准，直接看准了按RT即可，讲究快、准、狠，对方逃跑或者稍微远点的方位可以按LT开镜瞄准。在网战中即将战斗前上几颗完美上弹可以提高效率。本作战役模式中荧光族被打死后会爆炸，一定程度削弱了散弹枪的实用度，而战役或者持久战模式中由于开启属性变化器，散弹枪远不如步枪扫射的威力，所以在这两个模式下并不实用。完美上弹后威力增加20%。

对策：面对纳许可以瞄准他身位上的劣势，对喷时尽量躲避对方另一边的半个身位，走位时也往另一边偏。其次就是拉开距离用步枪阻止其靠近，中距离本作的刺刀一定程度上很克纳许，可以尝试。

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
1000	1200	800	960	650	780	500	600

> 短管散弹枪

威力	★★★★★
射程	★☆☆☆☆
换弹	★☆☆☆☆

使用心得：争议最大的武器，主要在于其近距离下的绝对优势以及偷袭的便利性，经常躲在个角落突然窜出来把对方喷射的现象不在少数，而直接一枪解决问题也使得喜欢走位喷死对方的纳许玩家很不适应。其实尽管短管散弹枪威力十足，1对1的话有足够的优势，还经常一枪可以喷死多名敌人，持久战斗模式中前期喷死个持盾敌人还是问题不大的。不过缺点也十分明显，上弹速度极慢，每次只有一发子弹的设定讲究1枪定胜负，1枪没打死对方，可能死的就是自己了。而在多个敌人面前，这一发子弹多半是送死，短管在喷死敌人后迅速逃跑上第二颗子弹也颇需要些技巧。官方更是在更新调整中将短管的距离进一步缩短，除非在面前，否则威力将大大减小。还有一点，由于双管攻击力过高，所以无论完美上弹与否威力都是不变的。

对策：前面提到短管的劣势十分明显，就是对距离的严格要求，看到短管冲过来掏出步枪打，对方根本接近不了你。看到突然出现的“猥琐”短管就马上向后翻滚，用纳许的玩家注意每次似进非进的走位，引诱他开枪，巨大的上弹时间足够对付他，稍微拉开一点距离就是纳许的绝对优势。

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
5000	5000	4000	4000	3250	3250	2500	2500

[特殊武器类]

> 狙击枪

威力	★★★☆☆
射程	★★★★★
换弹	★★★★☆

使用心得：技术含量最高的武器，用好了很强，但这个用好又不简单。狙击枪主要的意义是用来打头，按RS可以精确瞄准。如果不爆头的话论效果还不如用雷暴枪。使用狙击枪的时候被敌人打到瞄准镜会发生偏移，而每打一发换一次弹的设定也降低了其实用性。狙击枪用来按RS开镜找人有时候效果不如中距离直接将准星对准头部来的准，狙击枪多用来偷袭，如果对方看到你的情况下还能被爆头那确实很神。由于完美上弹后攻击力不错，近距离不瞄准的情况下打中对方可以考虑上去按B，很可能将对方直接砸倒。用狙击基本思路是远

战按 RS 开精确，中距离按 LT 直接瞄准，近距离直接盲甩枪后按 B 用枪托砸死。疯狂难度这个武器基本上废了，最少两枪才能暴一个敌人的头。

对策：当然是要走位灵活，尽量靠近。喜欢狙击枪的人大多躲在比较阴险的角落里，而且由于开精准的情况下根本看不到后面来的敌人，可以用反偷袭的方法。

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
750	825	600	660	488	536	375	413

> 机械弓

威力	★★★★☆
射程	★★★★☆
换弹	★★★★★

使用心得：比较抢手的强力武器，有一定技术含量。机械弓需要长按 RT 增加射程才能穿透，这个瞄准的过程中容易被敌人打到。不过可以用先不按 LT 瞄准，按住 RT 蓄力然后再探头的方法减少蓄力的时间，瞄准头部可以爆头。机械弓威力不错，又很容易完美上弹，是流程后期的主力武器之一。网战中机械弓用上面方法瞄准的话隐蔽性很强，加上射速够快，远距离是非常好用的武器，近距离由于蓄满需要的时间太长，故不推荐。此外，在开始蓄机械弓的时候如果按 A 翻滚便会直接将弓箭射在地上，很可能炸到自己。完美上弹后攻击力增加 25%。

对策：机械弓的弱点在于蓄力穿透需要花点时间，所以多半是躲在队友后面，在其蓄力的这段时间即可利用掩护逼近。由于翻滚也会被粘上机械弓，所以避免用这种方法躲避，远距离的对射不占优势，可以考虑扔烟雾弹。

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
1416	1770	1133	1416	920	1151	708	885

> 榴弹发射器

威力	★★★★★
射程	★★★★☆
换弹	★★★☆☆

使用心得：网战中另一个抢手武器。无论威力还是爆炸范围都有十足的破坏性。缺点是最大子弹数量少，以及近距离使用对自己会有伤害。不过榴弹炮仍然是战斗时的主力之一，网战的时候有把榴弹炮几乎可以左右战局。榴弹发射并非成直线，远距离情况下需要将准星抬高。不要直接瞄准敌人发射，容易被躲开，尽量向对手身边的地面或者墙上打，发生爆炸才有威力。榴弹的缺点在于子弹数较少，且容易打到自己，近距离的话可以选择往地上轰选择和敌人同归于尽。完美上弹后威力增加 15%。

对策：对方使用榴弹的情况下可以尽量靠近，在近距离的情况下与之战斗，在远处的话非常容易被对方利用环境炸死。多使用翻滚逼近，对方很可能慌了手脚炸死自己。

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
1400	1610	1120	1288	910	1047	700	805

> 遁地兽发射器

威力	★★★★☆
射程	★★★☆☆
换弹	★★★☆☆

使用心得：本作新加入的武器遁地兽发射器在流程前期可以捡到不少，遁地兽发射器直线范围被打到的敌人身边全部会发生爆炸，不过距离有限，在部分地形中也无法使用。由于在 BETA 版中过于强力，所以正式版中削弱了不少，不过在角落里一对多的情况下还是非常好用的，近距离的情况下打中就跑不了了。远距离使用的话速度太慢，而且隐蔽性不好，太容易躲开，再加上爆炸范围有限，虽有攻击力，但很难炸死人。此外，战役或者持久战中是对付潜地兽的利器。完美上弹后不增加威力。

对策：由于被削弱，面对遁地只要拉开距离，确认对方的弹道即可翻滚躲开，不要往角落里跑，容易引起爆炸。此外，多人与其战斗时要尽量散开，避免聚在一起。

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
1800	1800	1400	1400	1170	1170	800	800

> 地狱火焰发射器

威力	★★★☆☆
射程	★★☆☆☆
换弹	★★★★☆

使用心得：火焰发射器其实能力比较尴尬，一来威力不足，二来距离又不是很远。火焰发射器的实用度主要体现在近距离持久攻击力输出上，其实火焰发射器攻击力并不高，但与敌人保持一定距离的情况下可以让对方无法近身。火焰发射器距离决定攻击力，完美上弹后攻击力会随机变化。

对策：由于近距离的情况下比遁地兽发射器威力还高，所以建议还是拉远距离。注意火焰喷射器的距离要比纳许远不少，还是用步枪牵制比较保险。

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
2000	N/A	1600	N/A	1300	N/A	1000	N/A

> 黎明之锤

威力	★★★★★
射程	★★★☆☆
换弹	★★★★☆

使用心得：黎明之锤在战役模式中只有部分场景可以使用，威力依然不俗，战役模式中疯狂难度两次可以轰掉一个掠夺兽。考虑到每次瞄准所花的时间，对战中不是特别实用，只要是对付蹲点的玩家。由于发动后的超广范围，只要被成功定位到便可以干掉对方。黎明之锤还有个缺点是不能打室内，但是看到对方成员躲在门口时也可以尝试发动黎明，一般会有所收获。完美上弹后攻击力随机变化。

对策：由于移动中也可以被定位，所以尽量不要把自己放在黎明的视线中，每次被定位都有声音提示，看到这种情况就赶紧往室内跑吧，黎明之锤在近距离没什么威慑力。

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
3000	N/A	2400	N/A	1950	N/A	1500	N/A

[非可携带类武器]

> 幕丘机关枪

威力	★★★☆☆
射程	★★★★☆
换弹	–

使用心得：重型机关枪实用度一般，尽在部分场地利用绝对优势的地形可以用用。在连续攻击后可以直接将敌人打死，省略了打倒的过程。机枪过热后连点 RB 可以迅速冷却。重型机关枪的主要作用体现在不开无限弹药和完美上弹无限的持久战中，到后期可以充当一个小型炮台，可惜子弹数量比较少，在没有防御的工事的情况下也不好自保。有敌人向你冲过来的时候就赶紧扔掉吧。

对策：不要正面对抗即可，扔雷可以直接让他扔掉重型机关枪。还有就是重型机关枪在发动前有一小段时间准备，可以利用这一点扔雷或者逃跑。

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
154	无	123	无	100	无	77	无

> 迫击炮

威力	★★★★★
射程	★★★☆☆
换弹	★★★★☆

使用心得：迫击炮使用前需要确保所在处的足够安全，不然仅仅是发动之间就足够对方有枪打死你了。而且迫击炮的所在处一般都是双方交火的重点，真要拿到还真没那么容易。建议抢到迫击炮的玩家先往身边打一发最近的，如果有人试图冲过来就会被迫，确保自己的安全。其他情况下比较难迫击到人，迫击炮多用来牵制，逼迫对手走位，然后队友去包抄。不按 LT 直接按 RT 发射的单发子弹在对方近身时可以考虑先用一下，不过一般也很难打到人。

对策：迫击炮发射后一般很明显，除了声音外，朝天上看一下就知道迫击的大概方位，除非躲在某处蹲点，一般见迫击炮就往室内逃没什么难度。由于迫击炮位置固定，一般都是拿了就用，所以很容易确定对手的位置。

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
1600	1920	1280	1536	1040	1248	800	960

> 重型狙击

威力	★★★★★
射程	★★★★★
换弹	★★★★☆

使用心得：重型狙击瞄准后的敌人一下一个，威力一绝。不过每次瞄准需要一点时间，而且被瞄准的一方有很明显的红外和声音提示，所以真相打中人也很困难。部分对战地图中很实用，比如船的那个场景用来狙击对面的敌人就有不错的效果。由于拥有全游戏最高的攻击力，不少疯狂难度下敌人都可以被其秒杀，可惜子弹数量太少。完美上弹后攻击力增加 20%。

对策：很明显，每次瞄准的那条红线和声音已经充分暴露了对方的意图，瞬间翻滚到对方面前近身战即可。

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
11000	13200	8800	10560	7150	8580	5500	6600

> 巨龙炮

威力	★★★★★
射程	★★★★☆
换弹	–

使用心得：需要双人配合使用，所以在对战地图中看不到这个武器。巨龙炮是所有机枪中最强的武器，威力不用说，而子弹数量是需要通过队友帮助摇出，在持久战中多作为奖励道具出现，其实巨龙炮的实用度没有到达理想的高度，看得出作者是企图将这个武器作为救命杀招的，可惜需要双人使用以及容易过热等因素一定程度还是影响了其实用度。

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
420	无	336	无	273	无	210	无

> 屠刀

威力	★★★★☆
射程	★☆☆☆☆
换弹	–

使用心得：屠刀由于其特点也无法在对战时使用。屠刀射程奇短，威力一般，按 RT 和 B 都是挥刀。最主要的优势是没有子弹限制，按住 A 可以拖着刀快跑，在持久战初期可以对普通敌人用用，除此之外真没什么用武之地。用他多半是来解除所有处决的成就。

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
1000	无	800	无	650	无	500	无

> 盾牌

威力	–
射程	–
换弹	–

使用心得：不用说，这种盾牌惟一的用处就是用来掩护，配合手枪后可以抵御大部分攻击，不过持盾时移动速度很快，再加上有尸体也可以掩护，所以实用度一般，在持久战中最大的用处则是 LT+A 用来插在敌人必经的路上，这样可以一定程度遏制敌人的围攻。这种方法在2代特别常用，本作由于防御工事的增加以及每局在地上的武器不回收会在一下一回合消失，所以插盾大法被进一步消弱。说个题外话，2 代有一个 BUG 是利用插盾可以翻墙，本作这一 BUG 已经被彻底取消。

对策：看到持盾的敌人第一反应就是扔手雷过去，如果手雷用完了应该避免靠近对方，等队友来围攻。

[手枪类]

> 史纳制式手枪

威力	★☆☆☆☆
射程	★★★★☆
换弹	★★☆☆☆

使用心得：手枪的作用其实一直不怎么被人看好，其实用好了手枪照样很厉害。史纳制式手枪缺点在于威力过低，点射的方式也叫人头痛。不过在举盾牌和抓尸体掩护的情况下还是有点作用的，尤其是子弹打完一梭，上去按 B 用手砸死。上弹虽快，但不容易适应，需要掌握好节奏，弹匣容量也有限。完美上弹后攻击力增加 20%。

对策：网战中对方用史纳制式手枪时八成是装备刺刀的情况下远距离打你，由于对方其他两个武器都是近距离向，所以还是避免近战为主。史纳制式手枪攻击力太低，绝不是步枪的对手。

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
130	156	104	125	85	101	65	78

> 博塔克制式手枪

威力	★★★☆☆
射程	★★★★☆
换弹	★★☆☆☆

使用心得：容易被忽略的强力武器，博塔克制式手枪是手枪中惟一可以爆头的武器，单发威力超过刺刀突击枪。不过由于发射频率较慢，实用度上不如步枪。博塔克制式手枪打头两枪就能打倒一个，而且在按下 RS 之后还可以精确瞄准，不过准星较小，不好掌握。不过最强手枪的称号非其莫属。还有，这个武器在完美上弹后威力同样是不会变的。

对策：博塔克制式手枪的缺点就是射速慢，且需要连点，我们抓

住这一弱点稍微利用多变一些的走位即可将其制服。对方即便是打得再准的人也会发现弹匣容量不够。

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
350	350	280	280	228	228	175	175

> 高刚手枪

威力	★★★☆☆
射程	★★★★☆
换弹	★★★★★

使用心得：高刚手枪是惟一可以按住 RT 连射的手枪，射程和攻击力都尚可。尤其在近距离十分好用，忙扫的效果不错，即便在远距离也能发挥不错的威力。关键较容易完美上弹，后期在弹药不足的情况下会有奇效。不过缺点在于弹匣容量太小，面对对方的刺刀或者散弹枪占不到任何优势，不配合尸体掩护或者盾牌的话有些鸡肋。完美上弹后攻击力增加 30%。

对策：单独使用高刚的玩家多半是持有盾牌或尸体，扔雷拆掉后，用步枪类即可将其打倒。

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
140	168	112	134	91	109	70	84

[手雷类]

> 破片手雷

威力	★★★★★
射程	★★★★☆
换弹	–

使用心得：破片手雷是游戏中威力最强，也是最抢手的手雷，前往指定地点往拿破片的地方插雷，企图拿雷的对方成员便会被炸死，看到提示后再去拿雷，很可能垄断了这轮的破片。个人认为按 B 插雷实用度要高于扔出去爆炸，不过插雷的地点需要足够隐蔽，而且还要在对方必经的路上，需要对地图足够的熟悉。不过在混战的时候往对方躲藏的地方扔效果不错，个别时候不要吝啬，连扔两个可以起到特效。

对策：对付插雷的人后期拿破片的时候需要仔细观察，看到后就用手枪打爆。个别路上不要冲的太猛，扔个烟雾雷也可以直接爆掉范围内的破片。对付扔雷的就向后翻滚，扔对方扔完雷再反击。

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
3000	无	2400	无	1950	无	1500	无

> 肯突手雷

威力	★★☆☆☆
射程	★★★★☆
换弹	–

使用心得：肯突手雷扔出后会形成黑色浓烟，在里面的敌人会持续受伤，只有一颗。对战中单扔肯突手雷几乎没有任何威力可言，对方很容易躲开，最好的方法是扔完雷后用枪再补几枪。

对策：黑雷扔过来要赶快逃离烟雾区，如果手上有榴弹或者遁地之类的就马上发射，以免对方的补射。

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
180	无	144	无	117	无	90	无

> 火焰手雷

威力	★★☆☆☆
射程	★★★★☆
换弹	–

使用心得：火焰手雷远不如破片来的使用，不过持续燃烧能力要比肯突手雷强不少。和肯突手雷一样，扔出去后开始用枪补几下效果不错。火焰雷如果扔得准的话可以对敌人一击必杀，而且无需引爆时间也是个优势，这点要强于肯突雷很多。想至对方于死地的话建议往对方身上插雷。此外推荐向地上插雷，往不少阶梯处插上类，由于视角的缘故对方很可能观察不到，结果就会……你懂的。

对策：火焰雷震慑力一般，两个一组扔过来未必烧的着，尽量在远处射击即可，避免近战。

战役模式下各个难度攻击力							
简单		普通		困难		疯狂	
普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹	普通上弹	完美上弹
160	无	128	无	104	无	80	无

> 烟雾手雷

威力	★☆☆☆☆
射程	★★★★☆
换弹	–

使用心得：烟雾手雷的作用在于牵制对手，在敌人附近爆炸后对方只能走位，不能开枪，可以迅速接近后用散弹枪分胜负，是对付长枪的重要手段。所以不要小看这一颗烟雾弹，不少时候能起到奇效。烟雾雷中即便在瞄准对方的情况下也不会出现红星，但仍然是有攻击判定的，预判对方会冲过来就持续开枪吧。

对策：在烟雾弹中尽量后退是一个方法，如果场地较小的情况下可以考虑换成近战武器等待对方靠近。

全敌人攻破指南

[荧光族]

本作新增的荧光族敌人最大的优势在于击破后的自爆，在疯狂难度下这种自爆有时往往是致命的，好在用电锯锯死对方后有一个将他们踢开的动作。此外，荧光组无法将其打倒处决，要拿处决成就的玩家可以等到后期兽族出现的时候。

> 荧光喷液兽

POLYP

HEALTH：60HP

不要小看这种敌人，初期可能没什么威力，到了疯狂难度直接可以把玩家炸死，如果玩家不熟悉其出现的位置那一定会死伤无数。由于其速度很快，群体行动，再加上荧光敌人爆炸后的攻击判定，在疯狂难度下简直是噩梦。推荐用长枪在远处耐心干掉，如果不小心漏掉了就向后翻滚，再逐一清除，基本是一枪一个，如果疯狂难度下让其在自己近距离自爆，对我方也是一击就死。流程中几个出现位置几乎是固定的，惟一比较麻烦的在于第一场 BOSS 战，不如舍弃银背机甲，猥琐到一个地方，清除它们再用机甲打 BOSS，否则银背也会被它们拆了。另外近身按 B 可以将喷野兽一脚踢开，避免近身爆炸。

> 荧光兽族苦役
LAMBENT WRETCH

HEALTH：300HP

荧光兽族饲养的族群，智商不高但嗜血，擅长用手攻击敌人。兽族苦役基本是单个来袭，建议用散弹枪解决，战斗中大部分在后面偷袭玩家，用电锯也可以直接锯死。总的来说由于其攻击力一般，不是特别难对付，只要尽量保持警惕不要让三两个苦役一起出现在身后攻击玩家即可。本作新增的刺刀突击步枪可以完全抵大群苦役的群体攻击。

> 感染人
FORMER

HEALTH：300HP

本作专门创造出来类似于丧尸的敌人，大多受到荧光感染，击破后同样会爆炸。战役模式中在其中一章会遇到大量感染人，疯狂难度下几个地方的战斗还真是《COD》丧尸模式的感觉，玩家可以先跑到空旷的地方，在后面引一堆感染人，然后回头用突击步枪逐个清除，边退边打。或者躲在门里面，让感染人一个一个进来。散弹枪由于频率不高，对付感染人并不好用，尤其是短管，千万不要用。流程中预判感染人出现的地方事先插雷也是非长不错的方法。此外，在拿到刺刀枪后按 B 冲刺对付感染人效果十分显著。

> 荧光族兽兵
LAMBENT DRONE

HEALTH：2400HP

荧光族最初级的兽兵，大多持雷暴突击步枪也有拿狙击和骑兵步枪的。由于是最普通的敌人，所以战斗方式以打头为主即可，可爆头。多个出现的时候往往火力密集，疯狂难度下难以按 LT 探头，可以用直接按 RT 忙扫的方式。其次，利用散弹枪近距离与其战斗也是可行的方法，尤其是双管，都可以一击必杀。由于是最常见到的敌人，不会有什么特别难对付的地方。

> 荧光族兽兵 2
DRUDGE

HEALTH：2400HP

这种敌人与普通版的荧光族兽兵最大的不同在于其腹部的黄色弱点上，不过这种敌人一样可以爆头。荧光族兽兵 2 还有一个特点是被击破后会进行变异，变异后头上会再次生长出一个蛇头躯体，变成蛇头兽兵，玩家应继续以本体为目标攻击。变异后所发射的持续小型粘液玩家在疯狂难度下同样不能大意，威力绝不亚于子弹，好在血量仍与之前差不多，不难打倒。在将其打倒后还不算完，它的头部会接近玩家并且自爆，一定要及时消灭，敌人多的情况下可以用盲扫，由于只在地上爬，不难打中。

> 粘液兽
GUNKER

HEALTH：2400HP

相信不少玩家在疯狂难度下被这家伙恶心到了，其扔的“大便”迫击炮一扔一个准，被扔到就一击必杀，非常难缠。远战容易被扔，近战还会被其手臂直接刺死，再加上足够厚的血，让不少玩家非常头痛。对付它除了瞄准中按下 LS 让队友击中射击发光位置的弱点外，就是要灵活改变自己躲避的位置，经常在一个地方躲着很容易中招。好在战役模式中遇到它都有比较好躲的场地，惟独抓着绳子下来的那个场景需要马上躲到车后面。持久战遇到就比较恶心了，虽然这算是最弱的 BOSS 之一，不过前面提到了对付它的种种劣势，还是在打类似旅馆的地图比较容易一些，蹲在室内先清理杂兵躲避它的“大便”才是上上策。

> 荧光女兽人
LAMBENT ZERKER

HEALTH：10000HP

看似 HP 比粘液兽少，但由于其惟一的弱点：胸口的弱点张开时，多半是向玩家冲过来的时候，所以与其的战斗往往要打很久。战役模式中只遇到一次，并且是经过黎明照射的，HP 被削弱了。应对的方法就是拉开距离，诱惑它冲过来时对着胸口的弱点开枪。由于打中与否音效会有很大的不同，玩家可以通过音效判断。女兽人冲过来就就马上翻滚，不要贪多，保险为主。第二形态的女兽人会在走过的地方留下荧光，疯狂难度一碰就死，应该尽量在空旷的场地战斗，躲避的时候也往没有荧光痕迹的地方翻滚。多名玩家合作时看到队友被困到区域内就主动吸引女兽人，等一段时间地上的痕迹便会消失。持久战中遇到女兽人比较悲剧，推荐在其来到玩家基地前先尽量清除杂兵，等它来了就两个队友将其引开，其余两个继续打杂兵。等杂兵死光后四个人击中火力干掉它。持久战中面对女兽人多半会有火焰发射器，可以无视防御烧女兽人，不过威力很小，只能用来牵制。

[兽族]

本作中多半兽族都加了反叛 2 字，原本这些兽族不属于战斗主力，都是被女王流放过的，在 2 代中马库斯等人一举捣毁了兽族老窝，女兽人不得已，召集了这些曾被“抛弃”的兽族组成了新的反叛军。普通兽族和前作打法相似，倒下后可以处决，也可以拿起来做掩护。

> 原生雷爆虫 & 雷爆虫
TICKER

HEALTH：150HP

雷爆虫每次移动时的声音很有标志性，听到这个声音就是雷暴虫出现了。雷爆虫同样体型极小，群体行动，原生与普通雷暴虫的区别在于原生无法自暴，只能抢夺地上的武器和普通攻击，非常好对付。而疯狂难度下，普通雷爆虫是玩家的噩梦，直接炸死玩家的频率极高，。最郁闷的还是持久战中遇到，由于其速度极快，又不容易被打倒，进场钻入玩家的基地进行捣乱，玩家一不小心就趴下了。前阵子持久战全是雷爆虫的活动更是让人叫天不应。战斗的方法在看到的情况下尽量在远处消灭，如果没打到移动到玩家面前，别犹豫，马上向后翻滚。还有种方法可以故意走到其附近让其自暴马上翻滚躲开，不推荐用脚去踢，太危险。

> 兽族苦役
WRETCH

HEALTH：300HP

普通兽族苦役虽然被击破后不会自爆，但比荧光族版多一招吼叫，吼叫的作用和烟雾雷差不多，没有攻击力但是可以暂时停止玩家的行动让敌人攻击。推荐使用纳许散弹枪，即使是疯狂难度下也是一枪一个，边退边打。其他要点和荧光族版差不多。

> 反叛军
DRONE

HEALTH：1000HP

最初级的反叛军，HP 也不多，擅长使用各种武器，主要还是使用雷暴突击步枪。疯狂难度下两枪以上才能用散弹枪喷死，推荐还是拉远距离打头。骑兵的电锯和刺刀都可以一击必杀，在没有其他敌人情况下推荐使用。

> 兽兵反叛军
SAVAGE DRONE

HEALTH：850HP

兽兵反叛军会用一些强力武器，主力是刺刀突击步枪，也有一些甚至会用重型狙击，遇到这种一定要优先解决。兽兵反叛军 HP 要比普通兽兵少一点，不难对付。

> 狂啸兽
SHRIEKER

HEALTH：350HP

疯狂难度下最烦人的地方相信就是最终 BOSS 战时。由于身形娇小，又难瞄准，对付起来很是麻烦。狂啸兽发射的小子弹单发威力不高，但多个一起打玩家也吃不消。除了躲在掩体后面忙扫外没什么太好的方法。狂啸兽 HP 比较少，考研玩家射击的精准度，运气好打得准的话还行，打不准就只有认了。有刺刀突击步枪的情况下不如试着靠近忙扫一下，反正准星也是在向上飘。散弹枪就算了，根本找不到合适的距离使用。

> 狙击兵
SNIPER

HEALTH：450HP

狙击兵顾名思义，只使用狙击枪，多半是在和队友一起的情况下在远处放冷箭，所在地多半是高处，比较阴险，对于找掩护也十分拿手。不过其只有 450 的体力只要发现了就能很快将其消灭。疯狂难度用狙击枪也可以爆它的头。

> 兽兵
GRENADIER

HEALTH：1000HP

本作中仍然有仅存下来的部分兽兵，兽兵的特点是不会使用骑兵突击步枪，所以在使用电锯时省去了拼电锯的过程。兽兵多半用雷暴，还有部分用散弹枪的，不过显然在使用方法上差玩家远了。

> 掷弹反叛军
SAVAGE GRENADIER

HEALTH：1000HP

掷弹反叛军携带破片手雷，平时还会躲在机枪台后面对玩家造成威胁。小心他扔过来的手雷即可，其他与对付普通兽兵差不多。

> 皇宫护卫兵
THERON GUARD

HEALTH：1075HP

这种敌人不少情况下是和船队一起出现的。使用普通突击步枪的没什么特别之处，而部分持机械弓的在疯狂难度下就要小心了。由于游戏中电脑打得很准，还是小心为妙，抓住其蓄力的时间接近喷死，其出现时意味着地上都有大把的机械弓可以使用，捡一把与其对射效果不错。

> 肯突兵
KANTUS

HEALTH：2500HP

肯突兵皮很厚，不过由于用手枪，攻击力一般。在将其打爆后会生成一团黑烟，和肯突雷是一样的。肯突的另一大特色便是可以给队友回血，这往往会给玩家带来很大的麻烦，所以战斗中要优先消灭肯突兵。肯突兵移动速度不快，可以利用这点打远战，翻滚到其面前用散弹也可行，只是要小心它死后变成黑雾。

> 装甲肯突兵
ARMORED KANTUS

HEALTH：4800HP

俗称“刺猬”或者“铁甲小宝”……这种新型的肯突敌人有一层极厚的铠甲护体，必须使用爆炸类的武器将其身上的护体炸掉后才可造成大的伤害。直接用枪打也有攻击力，只是效率要低不少。装甲肯突兵手持双高刚手枪，威力自然骇人，尽量躲在掩体后面丢破片或者打榴弹，第一形态倒下后会开始嚎叫，这时候跑过去往其身上插个破片雷就可以直接结束战斗了。两两出现时也不必紧张，破片丢的准，超大的范围足够制服两个。

> 火炮兵
BOOMER

HEALTH：2500HP

火炮兵的特点就是榴弹和巨型身材的组合。句型身材的敌人特点就是移动速度奇慢，发射榴弹时虽然很准，但面对玩家灵活翻滚到面前也没脾气。 再加上电脑 AI 不会往地上打榴弹，所以靠近是主要战斗手段。此外，如果敌人多的情况下，靠在掩体后面盲扫也是不错的方法。

> 遁地兽反叛军
SAVAGE BOOMER

HEALTH：2500HP

专门发射遁地兽的巨型敌人，战斗方法和火炮兵类似，由于遁地兽速度很慢，弹路清晰，翻滚躲避很容易。

> 战盾兵
MAULER

HEALTH：2750HP

战盾兵也是比较常见的兵种，特点是血厚，持盾牌移动，可以档下面前玩家的一切攻击。流星锤发动速度虽慢，但是范围很广，威力高，疯狂难度下一击毙命。面对这种敌人正面对抗显然不占优势，由于其移动缓慢，战役模式中不少关卡可以选择利用地势地形绕道解决。尤其在队友吸引其前进的情况下，跑到另一侧可以直接攻击其侧面或者后面的弱点。此外，如果没有有利地形，可以考虑翻滚到其侧面用短管直接喷死，或者插个破片手雷，效果都不错。流星锤速度虽慢，但要小心其范围，尽量往远翻滚。

> 幕丘步兵
GRINDER

HEALTH：2750HP

不要小瞧幕丘机枪在其手中的威力，由于玩家在短时间内打不死这种 2750HP 的敌人，所以还是尽量缩在掩体后面好一点。对付这种移动慢攻击力高的敌人还可以扔个肯突雷或者火焰雷过去，有时候持续烧伤的判定会起到不错的作用。

> 巨刃兵
BUTCHER

HEALTH：2750HP

这种敌人基本上就是靶子，只要不主动接近，在远处用突击步枪打死即可，可以爆头，没有任何难点。

> 血骑
BLOO MOUNT

HEALTH：4000HP

血骑分两个部分，上面的骑兵以及下面的兽族，下面的兽族速度快，血厚，但只能近距离攻击敌人。上面的敌人HP相对少,大多放长枪。可以优先击破上面的敌人，由于血骑移动速度快，所以命中的难度较高。在远处先尽量削减其 HP，见其冲过来可以考虑用刺刀盲扫。

> 掠夺兽
REAVER

HEALTH：6500HP

掠夺兽的体力其实没有想象中高，玩家在战役模式中每次面对它基本是有强力武器的情况下。掠夺兽如果和榴弹炮兵一组的话比较难缠，多躲在掩体后面等导弹过去再反击，尤其是有黎明用的情况下，要有耐心。

> 潜地兽
CORPSER

HEALTH：100、800、3500、10000

游戏中一共三种潜地兽，一种是常见的带护甲的，这种需要对其尾部或者正面的弱点喷散弹枪。每次潜入地下后位置比较难掌握，可以从地下冒图的痕迹来判断。还有一种攻击是单个钳子的攻击，需要及时翻滚躲避。在其现身后可以先翻滚躲避其攻击，再跑到面前用短管效率高些，如果有遁地兽发射器效果也不错。持久战会遇到另外一种，血量要厚不少，经常和蜈蚣同时作为 BOSS 出现，尽量几个玩家分两组将它们分开击破。战役模式的 BOSS 版本弱点就在眼睛，可以用场地中的榴弹打，几种攻击看准了不难躲避。还有一种战役模式中遇到的小型潜地兽，没有护甲，用散弹枪可以秒杀，不过会群体行动。

> 巨型百足兽
SERAPEDE

HEALTH：800HP

百足兽 HP 不高，不过由于弱点不容易打到，所以对付起来挺麻烦，最好是在队友的协助下击毙，一个队员负责引诱白足兽，另外一个队员使用骑兵步枪从后面射其尾部，完美上弹的情况下一枪就能爆一节。百足兽只有咬人攻击一种方式，威力一般，但由于身为较低，总是突然出现，防不胜防，玩家可以从麻痹效果来看出自己是不是被它攻击了。

> 巨龙兽
BRUMAK

HEALTH：60000HP

巨龙兽在疯狂难度下火力很猛，

HP 又是奇高，对付起来需要花点心思。由于其身形巨大，躲在一个掩体后面全程盲扫是对付巨龙兽的最佳方式，千万别冲动探头，运气好的话巨龙兽不会移动任凭你打。另外在持久战中以为巨龙兽不会进旅馆内部，不会上天桥都是一厢情愿的想法，看到其靠近一定要赶紧逃。有时候一场持久战出两个巨龙兽的情况也不是没有，如果没开启无限弹药，子弹补充是个相当大的难题。

全收集要素流程攻略

本攻略以 HARD 难度为主

流程中的难点不多，疯狂难度加了无限子弹和完美上弹无限后惟一的难点在于最终 BOSS 而已，其余个别只有水下关卡和开车关卡偶尔碰壁，稍微背下敌人的出现位置，多试几次一定能过。

[场景 1]

序言 动乱的过去

首先是马库斯的梦境，在一出门右转，可以看到一扇门，将这扇门踹开可以拿到第一个 #1 士兵籍牌，速度要快。

这场梦境中玩家可以体会基础的战斗方法，敌人以在远处为主，使用子弹扫射即可，最后的大蜘蛛没有攻击判定，将敌人全部消灭后梦境结束。

第一章 箝制

从房间出来，在这里的三个房间内桌子上可以找到三件收藏品“20 元纸钞”、“多姆的心理报告”和“请购单”。

上楼后有一个“足球机”可以按，不过只能按而已，后期同样可以找到。饮料机用脚踹，可以把刚才的饮料踹下来。

装备武器后会和一大群粘液兽战斗，这里在疯狂难度下如果不知道粘液兽出现的位置，两三下就能将玩家放倒。来到上面后是与荧光族的第一场战斗，优先以在远处的射击为主，单个的荧光族按住 B 用电锯伺候。

前往战情中心的第 2 场阵地战中，建议捡起地上的雷暴枪，保留散弹枪，大部分荧光兽在雷暴枪的精确瞄准下撑不过几枪。荧光兽的弱点在于腹部发光的地方，但一样可以爆头。敌人多以散弹枪为主，建议先将上方的敌人清除。荧光兽在暴走后向玩家冲过来，可以选择躲在掩体后面进行盲扫，不然近距离炸到玩家可能直接就倒了。

这个场景中，在左边有骷髅头印记的集装箱，来到后面，向桥上看会发现一具尸体，射击那具尸体会掉下来一个 #2 士兵籍牌。

来到上面看完马库斯父亲的影像后，使用狙击枪干掉几个敌人，这里打头的话依然是一枪一个，敌人多的情况下不要探头，可以引导队友将敌人集中消灭。下去后的战斗可以考虑和队友分开行动,，让队友吸引火力，自己走另外一边。下船舱前尽量搜刮一番，在尽头有手雷拿。

下去后可以拿到灭火器，将门口的火势扑灭后就可以按十字键将灭火器扔了。消灭部分敌人后又有大量粘液兽出现，疯狂难度下一样不要轻敌，保险起见在可以拿到爆雷。

在右边连按两下 A 翻越障碍物后来到下一场景。之后的战斗建议从左路包抄过去，在这边还能捡到破片手雷，正前方的突击路线交给队友即可。后面建议以散弹枪近身战为主，杀到操控室内拉下机关。

事实证明直升机总是悲剧的，这时候巨型触手会伸出来，同时还有粘液兽干扰玩家，对着触手射击几次就能将它打退，同时小心不要被粘液兽炸到。场景中有两个机关，按下之后可以升起或降下几个掩体。这里左右结构差不多，在另一边拉下机关即可。

第二章 母舰沉没

乘升降机上去后，由于会马上遇到一波敌人，建议先找掩体。在喷火装置的正后方，场景角落的尸体处可以找到破片手雷。喷火装置的旁边可以找到阀门，按 X 操作，之后连点 A 键即可将火扑灭。在第三个火堆那里可以在地上捡到灭火器，用它来扑灭最后的火势。

来到船下面的场景后，在里面与对面的荧光族交火，触手怪会再次出来干扰，并且放出大量的粘液兽，同样使用远程武器边打边退。

开门后玩家需要按住 A 迅速跑过去，否则会被触手碾死。来到另一边，拉下门旁边的开关，在里面会找到两台银背机甲。在操作机器前在场景左边有一本收藏品“银背机甲手册”别忘了拿。

操控银背机甲与 BOSS 战斗。我们需要瞄准触手怪的眼睛，将一只眼睛打爆。可以按 A 键之后改用大炮轰，爆掉其中一只眼睛后它会释放大量的粘液兽，在躲避粘液兽的同时必须牵制 BOSS 将其击退，不然会被判强制 GAME OVER。几个回合之后即可将 BOSS 击败。

第三章 返乡旅程

柯尔一行，在街道左边有“BRST BREAKFAST”海报的地方，将门踢开，在里面可以找到收藏品“日志”，旁边还能拿到两个爆雷。

儿童公园场景会迎来与荧光族的战斗，击破荧光树的发光部位可以减少荧光族的出现数量。在场景中有个滑梯，爬上去可以按 X 玩一次，滑梯上可以找到一本收藏品“儿童日记”。继续前进，在下一个场景消灭完敌人后 ，打开铁门，进入超市。

进入超市，按 B 破坏掉箱子后可以找到子弹箱。下一场景最右边蓝色饮料机尸体附近可以找到强力武器——榴弹发射器。在旁边的桌子上可以找到收藏品“购物清单”。

继续前进，在饮料机旁可以找到一把狙击枪，用来爆荧光族的头再好不过了。而在饮料机中间的柯尔像那里可以找到一个广播装置，靠近按下后会有声音，在旁边可以找到一顶帽子，玩家可以选择正面戴或者反着戴。

挡路的地方需要将旁边的箱子击碎，在那里按下开关，找到里面的装卸机。在用装卸机拿到补给品后，在正对面有个房间（里面有骷髅标志），地上可以找到榴弹发射器和一个 #3 士兵籍牌。

踹开最左边的门，出去将那里的敌人清空。装卸机是不能战斗的，还是以按 X 下来战斗为主。这里建议使用雷暴枪，配合刚才

捡到的榴弹发射器。全灭敌人后用装卸器将两辆挡路的车踢开，来到指定地点后本章结束。

第四章 接受援助

在赶往战场前，右边卡车的后面可以拿到狙击枪。这里会遇到非常难缠的重型敌兵——突击兵，它会发射类似迫击炮的粘液，一定要及时换掩体躲避，否则高难度下会被一击必杀。这种敌人弱点在左肩发光位置，切忌不要试图和它近战，它会瞬间秒杀玩家。在建筑物底下可以找到榴弹发射器，有了这个就好办了。

营地内的参观有点向《未知海域 2》致敬的味道，呵呵。参观中到了可以拿枪的地方，从右后方向里走，那里可以找到收藏品“剪报时代论坛”，和榴弹发射器。

继续走还可以在屋子内找到爆雷和多种武器。营长女士给了柯尔一行大量的武器。准备好后出门，往左边走，在码头附近的尸体旁边找到 #4 士兵籍牌。

之后的战场台子上可以找到一把狙击枪，这个场景中同样有之前难缠的突击兵敌人，用榴弹炮打吧，不要吝啬子弹，打完榴弹换成狙击枪即可。开铁门进入，在这个场景角落又可以找到榴弹炮。在进入体育馆前，会遇到突击兵敌人，这里建议躲在左边的车后面，它们的“迫击炮”很难打到玩家。

第5章 最有价值球员

这里会有分歧，选择走上面的路线相对安全，下面的路线可以以散弹枪为主，在身后又可以拿到榴弹发射器。上电梯后在，B 房间对面地上可以找到收藏品“美洲豹队赛季”。

面对大铜像，往左边走，在下一房间右转，T 房间的旁边，进入角落，里面有蓝色的饮料机，旁边的地上有收藏品“美洲豹队球员手册”。

继续前进，进入剧情，柯尔过

了一次橄榄球隐，帅气十足的将荧光树炸毁。剧情过后，在旁边的尸体那里可以找到收藏品“柯尔的冠军戒指”（好多）。这个场景便是 BETA 版中的球场了，在开门前可以找到榴弹发射器。

乘电梯途中，最后的巨型敌人可能会将升降机打掉，直接 GAME OVER ，看到它后马上换成榴弹轰，或者将其旁边的油桶直接打爆。旁边卡敏手里的机械弓不错，可以选择和他交换。

第六章 命悬一线

绳索上可以用手枪降低敌人的体力，下去后马上往远跑，小心被一击必杀。使用刚才换来的机械弓和榴弹配合清敌，建议这里留些子弹为后面的战斗做准备。

炮台和狙击枪配合的场景算是个难点，一定要优先干掉手持重型狙击枪的敌人，两个炮台用榴弹轰掉。这里有手持榴弹的敌人，可以进行补充。战斗结束后在机枪台附近可以找到收藏品“收费亭代币”。

最后还会出现几个手持榴弹发射器的敌人，由于行动缓慢，可以扔个燃烧手雷，之后进入敌人的机枪屋内用机枪扫射，全部消灭后又可以拿到几个榴弹。

继续前进，走右边的路线，在一处集装箱内，将箱子砸破可以在里面找到收藏品“刺刀”。

下一个场景，走左边可以从梯子上下去，下去后可以在中间的掩体附近位置找到一个 #5 士兵籍牌。来到另一边便是机枪台内的敌人背后，可以直接将其消灭，并利用机枪消灭剩下的敌人。

下一个场景的机枪台直接从右边走就可以来到它背后。

来到分头行动的地方，走下面的路线可以在右边前后各拿到两个

爆雷，所以这里的敌人可以以扔雷炸死为主。机枪台的敌人可以交给后方包抄的队友。

对付爆雷虫不要大意，不要主动攻击，可以大概接触到后马上向后翻滚躲避爆炸。

有迫击炮的地方，一定要利用集装箱移动接近敌人，在其中一个集装箱内可以找到榴弹炮，用它消灭迫击炮的敌人吧。之后需要用迫击炮干掉敌人的飞船，算好距离即可。

继续前进，消灭完敌人后爬上梯子，出门向右边走，那里可以找到收藏品“观光书籍”。

接下来的场景中可以找到榴弹发射器，机枪台用破片手雷炸掉，有重型狙击枪的地方使用榴弹发射器即可。由于下一个场景中柯尔的武器会全部丢失，所以之前保留的榴弹发射器手雷等强力武器完全不必吝啬。

[场景 2]

第一章 船毁人亡

武器全没了，只剩一把手枪，这里的敌人如果不及时消灭的话武器会被偷光。踢开笼子的门，在里面可以找到一个收藏品“番茄 新手指南”。

来到下一场景，在消灭掉几个杂兵后，在场景右边，巨型“触手怪”尸体前面的地上，可以找到收藏品“奥特斯奖章文聘”。

换回操控马库斯，这里敌人会用遁地兽发射器，看到子弹过来一定要及时躲避，由于遁地兽发射器是直线移动过来，速度较慢，所以看清路线后用翻滚即可。拿到这个武器，后面的敌人就好办了。

来到弩炮兽武器旁，操作它将其他两个弩炮兽炸毁，最后出现巨龙兽，同样用投石机扔两次即可将其击倒。

下一个场景在右边可以拿到狙击枪，抬头向上看有火光的地方有一个箱子，用狙击枪两枪将箱子打爆，会掉下来收藏品“船长日志”。

左边一路杀过去，最后在绿烟处防守时会遇到巨龙兽。这个场景中集装箱上有骷髅的位置，绕到后面可以找到 #6 士兵籍牌。

巨龙兽的弱点在于背部的武器位置，瞄准那里狂轰，这个场景内有无限补子弹的地方。从巨龙兽旁边冲过去有一定几率可以来到其背后，它不会转过来，玩家只要在后面对着弱点打即可。

第二章 沙漠战场

沙漠场景中会遇到从地下窜出的蜘蛛状敌人，建议捡起地上的短管散弹枪，在其出现后对着它后面的弱点连喷几枪即可干掉，建议暂时将这把短管散弹枪保留。

消灭下一场景的敌人后可以在地上找到幕丘机关枪，用它将手持屠刀的敌人消灭，捡起屠刀消灭落单的敌人即可。

来到有弩炮兽的地方，利用它可以消灭不少敌兵，从右边的小道过去，近距离用短管散弹枪一次可以干掉多个敌人。

第三章 强行几境

类似狙击关卡，在敌人吹响号角前将其击破。第二个场景有两个敌人，先将其中一个使用重型狙击消灭后，另外一个必然会往号角处跑，在那里瞄准好等着它。下一个场景同样需要狙击掉两个敌人，打完其中一个后需要迅速瞄准另外一个，此处最好可以双打，这样会比较容易。如果三个地方敌人都没有吹响号角，会开启奖励门，里面有#7 士兵籍牌。

来到下一场景后先将上面的敌人消灭，之后用枪打上面的开关，将门升起。之后面对两个机枪台，从左边过去，在拿到破片手雷的地方将其中一个炮台敌人干掉，之后来到另一边干掉另外一个。在这里等下一波敌人到来，可以利用机枪台直接扫射。之后可以找到钻地枪，建议拿着。

最后的机枪台需要利用钻地枪先将杂兵消灭，最后干掉幕丘机枪敌人即可。

第四章 杀戮战壕

这里运输船的攻击类似迫击炮，玩家需要从一个掩体下面快速移动到另一个掩体下，等运输船的攻击过后再前往下一个掩体下面。在即将到达终点门前，从坑道出来右边角落里可以找到收藏品“兽族圣锤”。来到上边的战斗建议从左边突入，路上的敌人可以用散弹枪击破。

雷爆虫的屋子可以拉开机关将几只雷爆虫放出来。之后的战斗需要利用摇摆中的雷爆虫，用手枪将他们从上面打下来炸死掩体后的敌人效果不错。最后将门关住后的巨型敌人直接扔个火焰雷过去即可。

继续前进，来到大蜘蛛的老巢，这里的粘液兽可以用散弹枪近距离一枪一个。与大蜘蛛 BOSS 的战斗需要将其 4 个眼睛全部打掉，场景中可以找到一把榴弹发射器，瞄准了的话两炮就能轰掉一只眼睛，用完可以去边上捡起那把雷爆枪，使用精确瞄准效果不错。BOSS 的攻击大部分朝着队友，玩家躲在远处从缝隙中射 BOSS 的眼睛，注意它每次会抬起爪子停顿那么一下，是攻击的好时机。打掉眼睛后它会召唤大量的粘液兽，虽然多，但没有护甲，用散弹枪很快就能干掉。直到将 BOSS 所有眼睛打掉后，它会开始暴走，玩家需要马上离开这个场景。

第五章 劫持飞船

上来之后又是多场战斗，这里可以用手雷为主，建议捡起敌人的遁地兽发射器和机械弓。有机枪台的场景从左边的坑洞中可以绕到后面。这个场景中右后方有扇门可以踢开，里面有榴弹炮和收藏品“米拉女王的徽记”。

来到上面战斗小心飞船的大炮，从飞船上下来的敌人用机械弓击破效果不错。飞船靠岸后将船上的敌人用机械弓消灭后便能劫持飞船了。

第六章 空中攻防

在飞船上利用炮台，冲着敌方飞船下面轰个两三炮即可。

接下来的阵地战中先留着机械弓，最后会有掠夺兽出现，用机械弓招呼它，攻击的同时别忘了及时躲避它的炮，正面全中的话会一击死。

蒂奇打开这里的隐藏仓库，里面的武器太给力了，玩家可以左手榴弹炮，右手黎明之锤，再拿一把重型狙击，嘿嘿。先用重型狙击将远处的几个敌人消灭，之后可以爬到上面用黎明之锤将掠夺兽轰杀，注意瞄准的时候多多移动。这里有多个掠夺兽，好在仓库内可以拿到无限的机械弓和榴弹发射器，有了这两个强力武器消灭它们也很轻松。战斗完后推荐玩家左手持机械弓，右手持榴弹发射器。全灭敌人后，来到刚才敌人所在的场地，在左边路的尽头地上捡到收藏品“货物清单”。还是这个场景在右边楼上，里面的一个屋子里可以找到#8 士兵籍牌（门口有骷髅标记）。

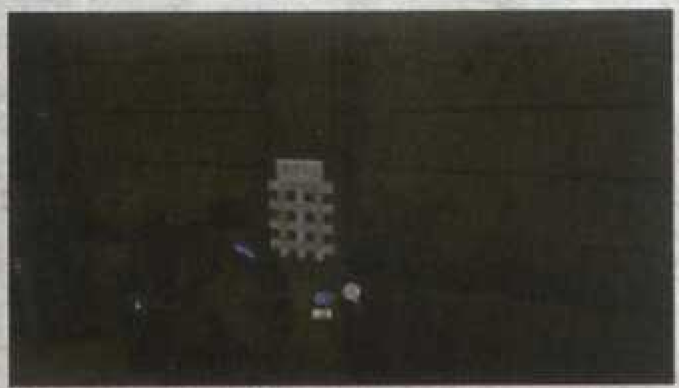
第七章 触地达阵

利用炮台击落几艘飞船后会遇到米拉女王，与她第一次交手根本无法打到她。玩家只要躲在掩体后面等待一段时间后发生剧情即可。

[场景 3]

第一章 牢不可破

一开始在旁边的墙上即可找到收藏品“铁钻门基地纪念匾”。之后面对这个年匾，左转来到楼上，直走后的右边，在一个屋子里可以找到收藏品“水彩画”。从这个房间出门右转继续向楼上走，在路上可以看到有晾衣架，在前方的屋子内可以找打收藏品“莎曼父亲的勋章”。



开始防守战，这里的武器非常丰富，先赶往第一战区，那里有机枪台，可以将包括掠夺兽在内的大部分敌人扫死。用这个足够撑过第一轮，注意有敌兵上来的时候可以等在他们的绳索旁，一爬上来直接近身攻击喷死。

接着第一战区被攻陷，前往第二战区。这里建议举着重型狙击，将血骑轰掉，之后可以绕到右边，在那里狙击没有防范的敌人。持盾

的巨型敌人直接从这个位置射他们背后的弱点即可。

第三战区有机枪台，但敌人火力比较猛，先扔几个爆雷清场，之后用机枪扫射剩下的。重型榴弹炮兵来了直接打头，不一会儿就到了最后的战区。

这里需要正面抗敌，可以用榴弹炮轰掉大部分敌人，地上还有一把幕丘机关枪。要小心敌人的近身战，可以提前在敌人必经的路上插破片手雷，这样敌人一踩上去就死，这里的手雷数量不少，多多利用。最后集中瞄准射击“最后手段”，引爆指定地点后即可完成这里的战斗。真是场令人热血沸腾的战争！

第二章 即刻救援

这里有分歧，选择左边的路线在上方用重型狙击为车队进行掩护，相对安全。选择右边的路线则亲自赶往战场。

战场上会解决一部分荧光兽，恐怖的是最后会出现荧光族的狂暴女兽人，这时我方会发动黎明之锤，需要马上撤离战场，否则会被秒杀。狂暴女兽人一出现就要往要塞跑，不然时间上来不及，路上会有敌人干扰，使用之前得到的遁地兽发射器有不错的效果，不过这里仍然要以奔跑为主。

进入与荧光狂暴女兽人的BOSS战，战斗前先在中央的掩体附近找到收藏品“日志”。之后在图示的铁门附近可以找到#9士兵籍牌。

BOSS的弱点很明显，就在胸前发光的位置，荧光族的女兽人仍然以猛冲为主要进攻手段，看准时机翻滚不难躲避。她只有在每次冲过来，吼叫时才会露出胸前的弱点，玩家可以用雷暴枪打，在即将接近的时候翻滚。建议与其拉开足够的距离，这样便能保证足够的火力输出，最后躲避时也不会慌乱。

第2形态女兽人凡走过的地方必留下“痕迹”，这些地上的荧光痕迹对玩家具有杀伤力，高难度下一碰就死。尽量将女兽人引到空旷的地方打，不要让她出现在自己的视线外，另外别忘了常补充弹药。后期她会增加一招飞跳过来的招式，记得要及时翻滚躲避。疯狂以下难度尽量待在队友身边，别在痕迹周围，这样死了也好救。疯狂难度下就尽量躲在队友身后吧，离女兽人越远越好。

第三章 险路危途

一路的车战表演性质比较浓，没有太大的难点，惟一要注意的是车在停下来后需要快速消灭几个兽族，其他把能打掉的的打掉基本没什么难点。

第四章 鬼城

鬼城中十分寂静，在前行一段后需要拆除掉部分炸弹，上前按X即可。全部拆除后发生剧情，剧情过后可以在身后捡到一把短管散弹枪，由于换弹太慢这里不建议使用，还是保留普通散弹枪。之后可以在楼下找到一个喷火枪，在地上还可以找到收藏品“恐慌的标语”。

击碎木板障碍后进门右转，地上有火焰雷，继续往里走可以找到#10士兵籍牌。

来到下水道，前行一段后发生剧情，这里有没有把玩家吓了一跳呢？原来《战争机器》也搞丧尸，这里的敌人用散弹枪直接喷死即可，熟悉网战的朋友一定知道散弹枪在近距离情况下不用瞄准直接喷的威力。受荧光感染的“丧尸”按B用肘子直接抡死也行，全灭敌人后拧开机关，来到上面。

这个场景中会涌来大量的敌人，我方需要跑到场地中掩体围起来的据点防守，那里可以捡到一把火神炮，威力十足。子弹用完了就用散弹枪喷，不一会儿就能清场。喜欢刺激的玩家可以冲出去打，相信别有一番乐趣（笑）。

全灭敌人后，爬上扔下来的梯子，上去后左转，走到尽头可以找到收藏品“倡议书”。

第五章 末日兄弟情

剧情过后“丧尸”会大量涌入，最保险的方法在房间等着，里面有足够多的子弹。依然推荐使用散弹枪，在门口插个火焰雷，敌人一进来就引爆，还真有点《COD》丧尸模式的感觉。

最后一波“丧尸”必定会从门里出来，在门口插个火焰雷吧。这里的敌人边后退边用散弹枪打即可，地上还有刺刀突击步枪，按住B冲锋可以撞死不少。近身盲扫效果也不错。

全灭敌人后进入教堂，击碎木质障碍物后下去左转，墙上有收藏品“防空洞指示牌”。来到右边后将机关拉下。

开始一场恶战，这里的战斗可以在旁边捡到一把狙击枪，还有破片手雷。防守一段时间后会有“丧尸”从后边涌入，建议优先消灭。支撑一段时间后便会迎来本作最撼动人心的剧情了。

[场景4]

第一章 灰飞烟灭

前行一段后会遇到陷阱，不要被旋转的枪扫到了。狙击枪瞄准的爆炸装置也要及时后翻滚躲掉。在干掉从箱子中出现的喷液兽后，前往正门之前，向正门左后方走，里面可以找到#11士兵籍牌。

接下来的场景踹开右边的屋子，可以在里面拿到狙击枪和爆雷。在最后会遇到荧光族出现，这里的战斗可以以近战为主，没什么难度。

在跟着灰影子进入组织内部后，在室内右边铁门前停留一会儿，如果之前在流程中未碰过一个石像的话，里面的女士会为玩家打开门，里面有众多强力武器可以拿，还能解开一个成就。又可以左手榴弹，右手机械弓了（笑）。

第二章 勇闯火坑

一开始右边有间屋子，里面有收藏品“日志”。

使用机械弓消灭开始的敌人游刃有余，之后的战斗走下面的路线在里面可以找到一把幕丘机枪。

在大门前的战斗最高难度下，比较困难。这里要以远战为主，可以拿雷暴枪，一定要提前封死荧光树，不然敌人会非常多，可以走左边的路线，在那里扔手雷可以炸死一大片。之前拿的榴弹发射器这时候派上用场了，敌人一集中就打一炮过去。

战斗结束后进门搜刮一番后，准备好散弹枪，其中一扇门中有幕丘机关枪。右后方的门可以踹开，里面有机关。按下电梯后会出现大量“丧尸”敌人，老规矩用散弹枪喷，可以事先在电梯门口等着，敌人一出来就丢个手雷过去全灭。

在搭乘平台上升的过程中会遇到之前难缠的突击兵，这里如果保留了之前的短管散弹枪就好办了，冲着弱点猛轰。

第三章 危势高悬

在来到悬挂汽车的地方发现无法启动，于是通过铁栅栏来到另一边，这里会遇到几个“丧尸”敌人，地上有把屠刀。在门前向左走，尸体附近的地上可以找到收藏品“燃料订单”。

切断绳子后可以在地上捡起一把幕丘机关枪，用来消灭后面的“丧尸”不错，可以不用瞄准，直接扫射。

乘“空中缆车”的途中会遇到敌人的袭击，将他们消灭后开始营救蒂奇。

这里的战斗可以拿到不少机械弓，是这里的主要战斗武器之一。敌人比较分散，也可以考虑用近身散弹枪来打。

在其中一间着火的公寓中，沙发下面可以找到收藏品“老旧杂志”。

第四章 杜绝后患

一开始按轨道附近的机关，可以躲在轨道掩体的后面一路杀过去，既安全，又直捣敌人的要害。门前的战斗可以直接从左边杀过去，战斗完后可以在地上捡到不少榴弹炮和机械弓。

继续前进，会遇到敌人释放出的蜈蚣敌人百足兽，这种敌人可以从后面一节一节的将它消灭，打它的头部会让它暂时停止行动。过程中会有狙击的敌人出现，使

用机械弓清场即可。在这个场景右边，大量集装箱堆里可以找到收藏品“小道消息”。左边可以找到榴弹发射器。

第五章 一路顺风

这里的分歧只是先后顺序，选哪个都一样。

先去找燃料，这里一开始的战斗推荐走右上方的路线，上去可以拿到手雷，并从侧面干掉不少敌人。离开场景开门前向右后方走，集装箱堆旁边可以找到 #12 士兵籍牌

下一个场景中的战斗可以在右边拉开开关，在里面找到银背机甲，乘着这个清敌效果不错。之后在海岸与船上的敌人战斗，先按下机关，这样由可以靠着移动的铁轨来到右边，按下开关就可以杀到船上面了。建议将机甲银背开上来,一会儿有用。上去后继续战斗，在左边可以找到迫击炮，建议先别用。进入房间拉机关，在这个房间内可以找到黎明之锤，拉开机关后敌人来袭，这时可以用迫击炮轰掉大量敌人，等掠夺兽一出现就用黎明之锤干掉它。两个强力武器用完后就继续坐上机甲银背干掉剩下的敌人。

继续找潜水艇转子，在战斗中面对两个机枪台，可以将场景中的两个油桶推过去直接引爆。战斗完后可以在场地中找到榴弹发射器，建议先保留。继续前进，上去后战斗中往左边走，进去可以找到收藏品“公告”。

在这里的战斗可以找到盾牌，举着它可以轻松用手枪干掉大部分敌人。上去后找到装卸器，搬运转子，路上会遇到掠夺兽，使用榴弹发射器 2、3 炮就能搞定。

护送潜水艇的途中没有压力，注意援护下面的队友。打开大门会迎接两波敌人，在第二波敌人中有掠夺兽。玩家身后有重型狙击，还可以在左边的房间中找到火神炮，里面还有收藏品“承包商报告”。

接着面对手持两把高刚手枪的新敌人比较困难，这种敌人需要击倒多次才能彻底消灭，可以趁其咆哮的时候过去在它身上插个破片手雷。平时可以用地上的榴弹发射器轰，这个场景还会出现百足兽，同样用高刚手枪打头让他它停止行动，最后从后面一节一节消灭它。这个场景中的敌人会从固定的四个地点出来，可以预先插好雷。

第六章 海底坟墓

海里的景色真是美不胜收，本章也属于轨道射击，主要消灭水中的敌人，别忘了潜水艇的炮也是可以按 RB 键迅速恢复的。到后面会遇到巨型海怪，需要用炮打它口中的弱点，同时要击破沿途出现的鱼雷。最后遇到的鱼雷发射装置，建议不要按 LT 的情况下将飞过来的鱼雷击破，注意高

难度下连挨三发鱼雷便会 GAME OVER。

[场景 5]

第一章 远离家园

庭院的战斗由于敌人都是使用机械弓，所以玩家不妨也一样使用这个武器做主力，战斗完后可以在地上捡到很多。从左边突进，直到来到有列车的场景，这里的战斗可以从右边直接干掉机枪台，或者扔个手雷过去事半功倍。这个场景中面对列车，最左边可以找到收藏品“迎新手册”。

下一场景中我们可以找到银背机甲，沿路的敌人都可以用机甲干掉，掠夺兽出现后就改用按 A 之后的大炮攻击。

在下一个战场的右边有机枪台可以用。全灭敌人后前方有迫击炮，需要从左边的山洞移动过去。乘着银背机甲进入这个山洞，踢开一扇门后可以找到收藏品“突击方案”。之后可以在下一战场上找到迫击炮，有了它可以直接轰掉从大门出现的敌人。最后在穿越铁道的时候注意速度要快，不然要被火车压死了。

第二章 断电行动

搭乘货梯到顶楼前可以在右边角落里找到开关，按下后可以找到银背机甲。

电梯坏掉后，走有数字 3 的通道，有一扇门是可以用银背机甲踢开的（旁边有骷髅标记），里面有榴弹发射器和 #13 士兵籍牌拿。

下雨的场景中战斗，掠夺兽可以用机械弓和榴弹炮打。这里的主力武器仍然是机械弓。乘电梯上去后，在中间桌子旁边有个按钮，按下后旁边会出现收藏品“原理图”。

上去之后的战斗可以利用旁边的屋子躲避敌人的喷火器，在其中一个房间内还有之前的足球游戏机。在需要关掉 3 个发电机的地方战斗，不建议使用喷火器，还是离敌人远点好，在其中一个房间内可以找到榴弹炮。

最后关闭冷却装置的场景，这里的敌人比较难缠，后面还会出现持双高刚手枪的敌人，好在这个场景中的手雷不少，用来对付它们效果不错。将冷却装置全部关闭后开始跑出这里，路线比较单一。在最后会遇到一个重型敌人，不要慌，用高刚手枪直接扫死即可。

第三章 残破乐园

这里的场景很美，可惜末日期间，战士们无心欣赏美景。这里的战斗主力武器仍然是机械弓，在有弩炮兽的地方，可以用它将敌人的飞艇全部击毁。

进入城堡内部时，左转直走，地上有一处地板是凸起的，走过去按 X 键踩开，可以拿到收藏品“财物”。

使用弩炮兽攻击水坝只要三次即可搞定，注意先将有威胁的掠夺兽干掉。进门后的雕像一打就碎，雕像旁的桌子上有收藏品“日记”。

在接下来的战斗可以走右边，居高临下用机械弓战斗。这个场景面对敌人出现的方向，最右边可以找到 #14 士兵籍牌。下一场景中有飞船在上面干扰，从左路走，这里的敌人较为集中，可以用手雷统一歼灭，路上还可以拿到火焰雷。

第四章 毁灭边缘

一进门正对面就有个雕像收藏品“纪念公告”，再明显不过了。这个场景右边桌子下面可以找到榴弹发射器。乘电梯上来后旁边的电梯按钮可以按，按下之后里面墙上可以找到收藏品“公告”。

接下来的战斗小心敌人的迫击炮，尽量躲在房檐下等迫击炮打完再杀过去。在保护杰克的时候，一圈的掩体里有个幕丘机关枪，还有火焰雷，这里高难度下建议不要在这圈掩体内打，冲回刚才过来的那条路线，躲在那里攻击敌人会安全很多，可以在将敌人清除的差不多了以后，再进去用幕丘扫射。

第五章 登高向上

一开始就是一场恶战，这里敌人很多，需要做足持久战的准备。楼上的中央掩体后面可以找到迫击炮，会给战斗带来不少帮助。最后会有掠夺兽出现，使用捡到的机械弓和榴弹炮制服它。建议把迫击炮运到电梯这边，一会儿有用。等电梯的过程中敌人再次来袭，这次可以用迫击炮全部轰杀，坚持一会儿后电梯就到了。

上电梯的过程中险象环生，之后来到有多个楼梯的场景，最下层沙发附近可以找到收藏品“宣传手册”。在消灭一批敌人后在楼上会遇到米拉女王，这次和她的交手仍然以躲避为主。米拉女王每次的照射都需要躲在掩体后面，算好时间来到下一个掩体，到楼上切断 3 条吊灯的绳子即可结束战斗。

电梯到达后往右边走，会看到红色骷髅标志，打碎街机旁边的箱子可以找到 #15 士兵籍牌。

之后的战斗从右边的门进入里面，在房间内可以找到一把重型狙击枪。全灭敌人后左右两边的门各有一个开关，全部拉下后即可通过这里。找到马库斯的父亲后，在这个房间望远镜旁的桌子上可以找到收藏品“菲利研究”。救出父亲后的战斗利用门口的那架机枪台即可将敌人全灭。

第六章 审判日

最终 BOSS 在最高难度下还是比较难搞的。前几个回合只要躲在柱子后面不要被 BOSS 的激光照射到即可，否则会瞬间倒下，在柱子后面躲避的时候可以进行上弹。BOSS 的弱点在口部的位置，这场战斗的难点主要体现在后期敌人援兵出现的情况下，一定要第一时间消灭掉，否则子弹用完后就会陷入相当被动的局面。BOSS 在被打下来后需要换上黎明之锤，对着其猛轰。黎明之锤最好在 BOSS 下来后再去拿，平时还是一把骑兵突击步枪和一把雷暴枪比较保险。BOSS 到后期还会飞到马库斯父亲的塔山去“拆台”，这时一定要猛射其背后发光的弱点，否则的话它会将马库斯的父亲杀死并强制 GAME OVER。使用黎明之锤 4、5 个回合就能干掉它。

疯狂难度下单挑最终 BOSS

其实疯狂难度下打最终 BOSS 还不如人少点来的强，主要队友不会被秒杀，可以分担杂兵出现后的困扰。疯狂难度与最终 BOSS 的战斗前期很简单，躲在掩体后面等太阳拳一过就反击，BOSS 的位置只有口部，其实判定比想象中大不少，躲在后面盲扫效果也不错。由于可以用声音判断是否命中，所以瞄准方面不成问题。BOSS 的照射范围其实很有限，拉开距离不在太阳拳范围内就不用怕中招。拿到黎明后照射两次，没有任何难度，等到几个回合以后大量杂兵出现就是最难的时候，敌人火力极其猛烈，BOSS 此时会去拆马库斯爸爸的台，如果不及时打下来也会 GAME OVER，要瞄准 BOSS 时，天上的狂啸兽会不停干扰，BOSS 还会便向上边往一侧移动，玩家不能躲在一个掩体后面一直射。其实这里运气好的话，不理会杂兵杂兵不会主动攻击你，只要集中攻击 BOSS 即可，你越打杂兵，杂兵越会集中火力搞你。两个玩家清杂兵两个玩家打 BOSS 根本不成立，BOSS 其实血量很少，开完美上弹无限的情况下击中火力很快就能将它打下来。所以前后两次 BOSS 上高台，都不要理会杂兵，集中打 BOSS。这里躲避时一开始进入这个场景的环形掩体效果不错，没办法的情况下可以去那里躲着。将 BOSS 打下来以后就好办了，同样不要惹杂兵，黎明之锤出现后别着急去拿，一个掩体一个掩体的移动过去，最后照射几次就可以击破最终 BOSS 了。

对战模式篇

[对战模式说明]

团队生死战

目前游玩人数最多的模式，这个模式下所有队友共用一个默认数量为 15 的初生值，每个玩家的杀敌或者死亡都会影响团队，打法上非常讲究团队合作。如果只是一味埋头猛冲，即便能多杀人多获经验值，换来的往往只有团队失败，拿到一半的经验值，得不偿失。最后生命数用完后玩家的头像会出现在左上角，意味着只有最后一条命，此时战斗应该更加谨慎，该猥琐的时候就要猥琐。

山丘之王

本作将前作的拓展领地和山丘之王进行了融合，大家集中到场地中的圆形区域中进行攻防战，其中一方成员在该区域待一段时间即可将圆环颜色改变，这样才可以获得得分，圆形的地点并不固定，玩家需要反复移动。山丘之王的玩家大多聚集在一个地方，利用不少大范围武器可以获得多倍的收获。是适合刷经验值的模式之一，完美上弹无限等勋章都可以在这个模式下刷出来。

俘虏队长

不得不说，《战争机器 3》的“俘虏队长”模式比起前作的乐趣差了好多，这个新的模式其实是就是将之前的“队长保卫战”和“俘虏”模式结合在一起，但这样的结合却将乐趣下降了不少。前作中的“俘虏”是将 NPC 人质带到指定地点才算过关，过程中对方可以插各种陷阱陷害对手。而这次则是将对方队长俘虏到时间结束即可，简便了许多，却也少了不少乐趣。《战争机器 2》中“队长保卫战”，队长只有一命，如果死了这局队友就基本完了，很考验队长的操作以及“猥琐”程度，现在队长不但死不了，被俘虏了还可以救，技术含量明显下降了许多。

最佳搭档

前作就有的双人配合模式，这个模式中双方分为多个队伍，两两一组，除了队友外都是敌人。而初生点也不会再是之前固定的那两个，讲究双人之间配合的模式。

一级战区

最普通的模式，在这个模式中玩家只有一条命，其他都与团队生死战没有区别，不过这也促使玩家在过程中必须以 120% 的注意力投入到战斗中，双方打法都会偏保守。

处决

这个模式与一级战区的区别仅仅在于即便使用双管的情况下也无法将对方直接杀死，必须用处决的方式。总体来说没什么乐趣，自己人玩的时候将倒地时间缩短可以使得长枪失去用武之地，这样才会增加点乐趣。

[对战模式心得]

Q1 网战新手，总是漫无目的，地图不熟悉，不知道下一步该做什么，怎么办？

不少战斗除了抢武器外就是抢好的地势，尤其类似禁行区，沙等场景，抢到高处的地势几乎就可以定胜负了，其他队友一定要团结，MIC 沟通好了就统一夺下据点，让队友落单很容易被夺取有利地势而痛失大局。对战大部分场景要讲究地形，由于队友足够的情况下人多优势十分明显，所以战斗应该以三五个弟兄统一抢点为主，本作的人海战术极其强大，一个大多个的情况很少，所以尽量拉开一对一，面对敌人众多的情况下没有片甲手雷，没有榴弹炮还是以逃跑为主吧。

除了有利地势外，最重要的便是强力武器。大部分特殊武器都值得一抢，基本上每场战斗，两轮的两种武器会因为平衡度考虑，所以都是相对的。大概的规律如下。

榴弹炮、遁地发射器；狙击枪、机械弓；片甲手雷、火焰手雷；根据地形不同还会迫击炮、黎明之锤、重机枪、重型狙击枪各出一种。开战前新手不妨看地图确定位置，按 LB 也可以显示武器的所在地。

Q2 对战中冲锋猛杀敌多可以获得高分，这样真的好么？

本作虽然鼓励多杀敌，但考虑到最后的胜负，也要注意自己的死亡数，因为在团队生死战中大家共用一个初生值，如果消耗太快，冲得过猛，等于牵连了队友。团队战中看到队友倒下了尽量第一时间救起，在队友所剩无几或者耗尽的情况下应该以团体行动为主，躲在相对安全的地方“猥琐”也是有必要的，最后到处插雷设陷阱斗智斗勇以一打多其实是很有趣的，不过要小心被对方处决啊。相反在寻找最后一位对方队员时可以利用瞄准后按下 LS 的标注来让队友找到。

Q3 初始携带武器中究竟哪种比较强力，哪种适合新手，有什么推荐的？

网战中用到最多的其实还是步枪和散弹枪，至于带哪种其实都各有利弊。《战争机器》对战的一大精髓便是近战与远战的取舍，步枪类半天才能打死人，而散弹枪近距离可以一枪一个。由于远战多枪才能放倒一个敌人，所以在使用步枪射击前最好瞄准好对象位置，一气把对方打倒，不然很容易被对方逃开。同样我方在面对敌人扫射时也应该尽量找掩护为主，逃跑时也尽量往掩体后跑，直线的话再快也会被抓住。平衡的地方在于对方射击的情况下你是绝对无法近身的，对射的情况下有掩体的话很难分出胜负，这就需要其中一方冒险，或利用队友或利用手雷主动接近对方，以散弹枪决胜负。纳许散弹枪在短管面前被适当进行了消弱，全部喷中的话一枪一个，但范围远不及短管，近距离还是短管比较占优势。但纳许射程上比短管远不少，有时候可能就是这一两步的距离定了胜负。关于纳许是否需要瞄准的这一说法，距

离够近的话不用瞄准直接调整喷死，对方刻意拉开距离的情况下可以选择瞄准，将子弹尽量洒在对方身上。由于近战基本上就是一锤子买卖的事情，所以还是向新手们推荐短管，顺便还可以学会如何迅速逃跑和跑动中完美上弹（笑）。

Q4 特殊武器以及大型强力武器到底应该如何应用才能发挥最大作用？

片甲手雷的所在地一般都是战斗开始哄抢的聚集地，拿到片甲后建议先在附近不显眼的地方插一个，这样一有对方的人打算去抢便会被炸死，相当于垄断了这局中所有的手雷，不过不要每次都插在同一地点，对方是可以用枪打爆的。火焰雷要一击杀死对方需要足够准，很少有玩家会站在火堆中不动，扔完火焰雷立刻补上几枪，油墨雷也是类似的用法。

狙击枪属于比较高技巧的武器，由于本作中用狙击不打头的话无法将对方一击必杀，这样便大大降低了其实用度，再加上与人对战时对方很少有在某个地方一直不动的，所以不推荐给新手。机械弓相对来说要好不少，关键只要打到即可将对方杀死，是很抢手的武器。

遁地兽发射器比较之前 BETA 版的命中率，这次有很大程度伤的消弱，但近距离的情况下还是不妨一用，有时候在对方人海战术面前会有不错的效果。榴弹仍然是很强的远程武器，一炮一个的威力，以及大范围杀伤力在算好距离的情况下十分好用，不过要算好爆炸的方位以及自己的安全。相反，面对榴弹炮时玩家不妨以近战为主。

不比电脑，在与人对战时应该尽量少使用大型武器，一来很难打中人，二来不安全。其中还算比较实用的应该是迫击炮和黎明之锤，大部分用来牵制敌人，对于死守阵脚的敌人可以考虑使用。

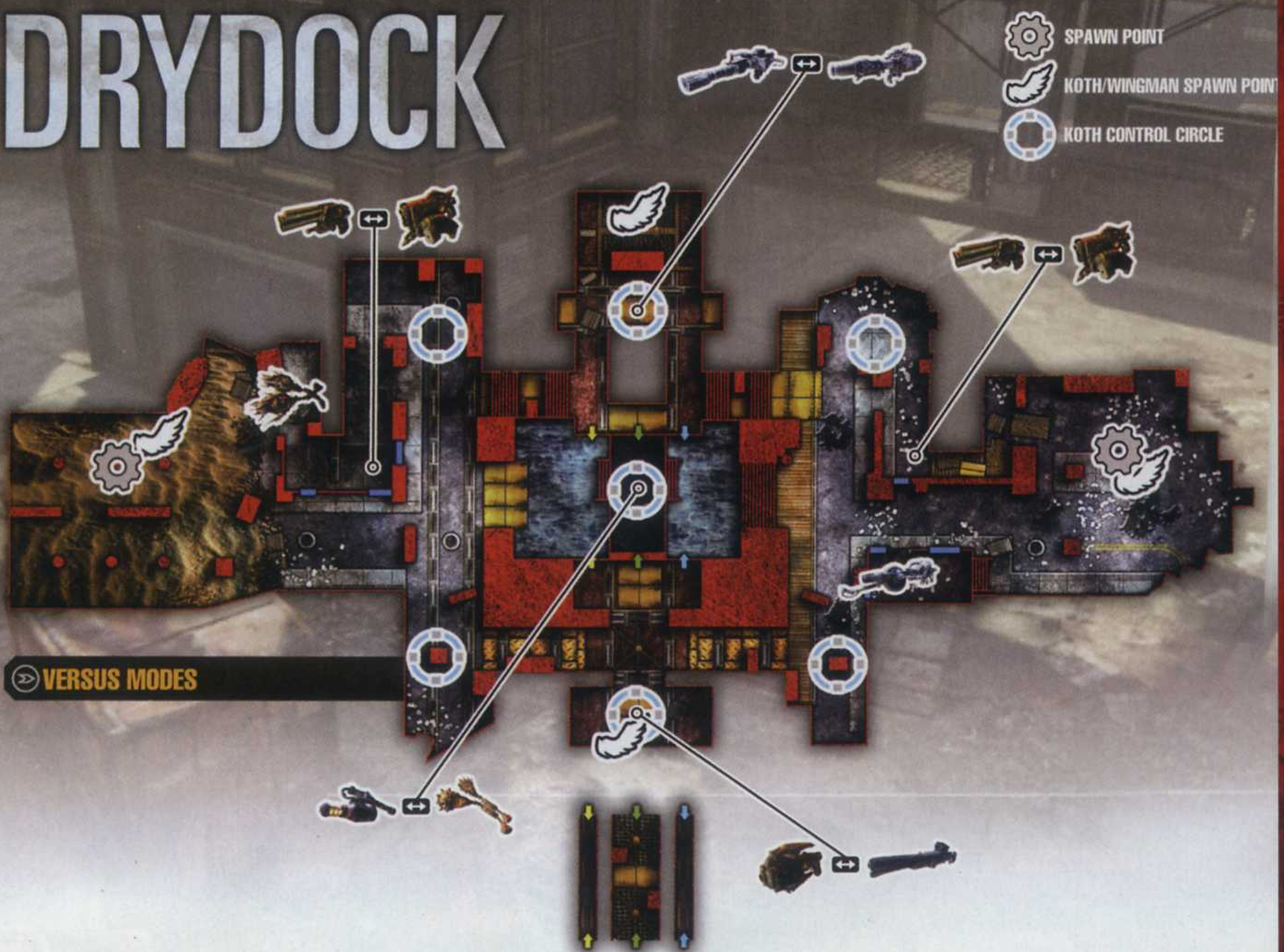
[对战模式全地图解析]

商场

原 BETA 版出现过的地图，左右两侧会有特殊武器和破片手雷可以拿，特殊武器方面会从狙击枪和遁地兽发射器中出一种，狙击枪的话这张地图并不适合用，主要是没什么太安全的地方用，不过拿火焰雷和肯突雷的地方可以考虑躲一下。遁地兽发射器由于场地范围狭隘，有可以一用的价值。

另一处的破片手雷是双方拼抢的重点，这里从对面和旁边放重型幕丘机枪的地方都可以被攻击到，所以拿雷的时候要谨慎。拿到雷后马上往这里插一个，对方有人企图拿雷多半会被炸死。另外一个雷推荐往室内门旁边插一个，可以炸死闷头猛冲的敌人。最后的躲避场所尽量还是在柜台附近战斗，放手枪的房间没有退路，不推荐躲避。

DRYDOCK



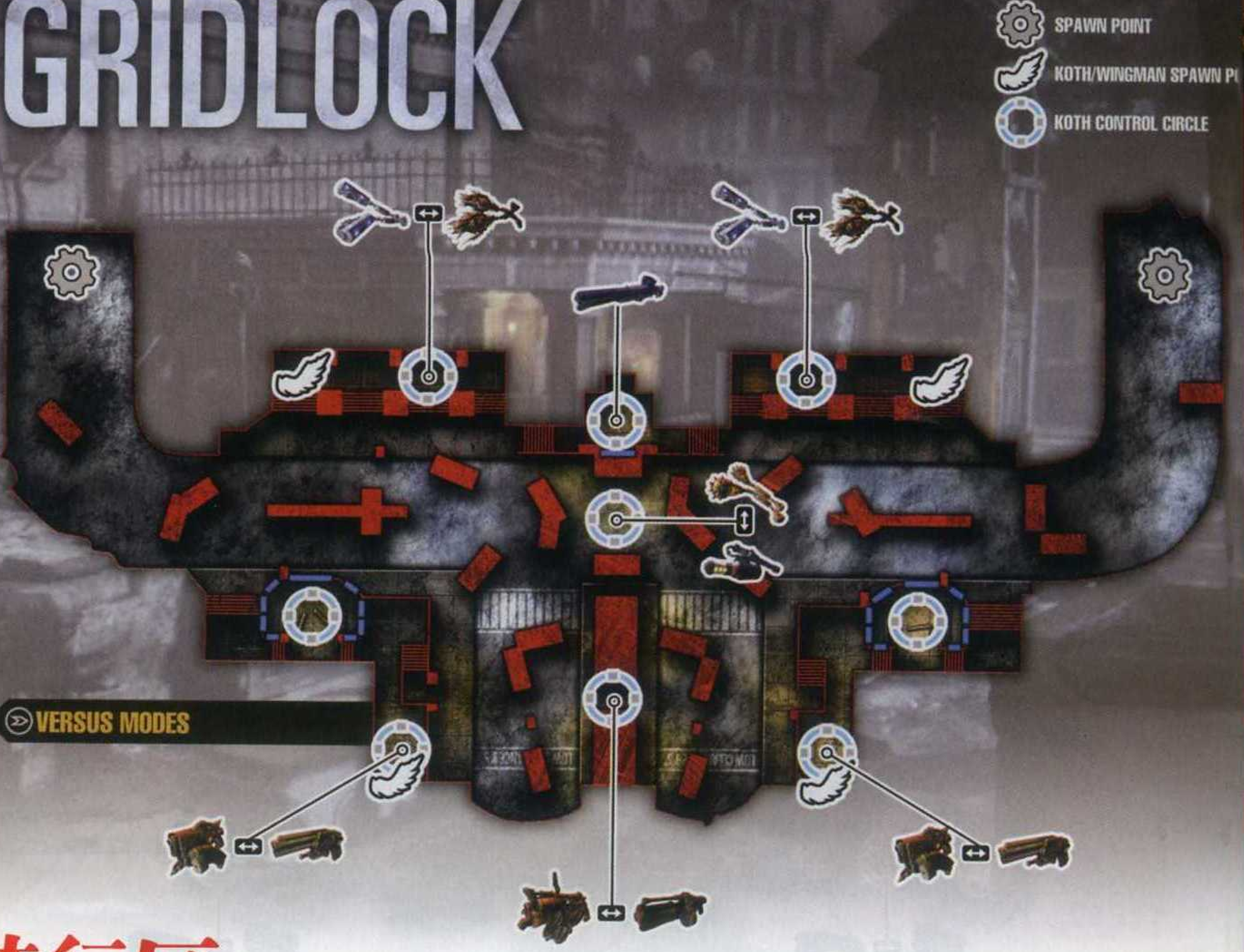
乾船坞

乾船坞大致分为三个战场，左边的重型武器：重型狙击和迫击炮，右边的机械弓和狙击枪，船下面的破片手雷或者火焰雷。

左边出重型狙击的情况下实用度一般，很少能狙击到人，还是以抢对面的机械弓为主，反之迫击炮和狙击枪二择的时候还是用迫击炮牵制好一点。先往附近开一炮，之后向对面最远处打，迫击炮是可以打到楼下的拿雷点的，可以利用这点干掉下面伏击的敌人。

之后双方队员基本会集中在其中一边，前往对面包抄的方法就是几个人走侧面，几个人走正面向对方逼近。注意船上过道侧面有一处是可以通过的，不过途中没有任何掩体，使用时要谨慎。放重型武器的地方在后面会有一个掩体，不少人会躲在那里，一定要小心。由于玩家喜欢集中在一侧，那主攻的一方不妨在桥下拿破片或者火焰手雷。拿手雷的地方可以考虑在视觉盲点插破片，火焰雷可以考虑插在上船的阶梯上，对方匆忙逃跑时多半会中招。在其中一方最后落后的情况下，初生点有几个地方适合猥琐，尤其是集装箱后面，利用掩体躲避偷袭都可以一试。

GRIDLOCK



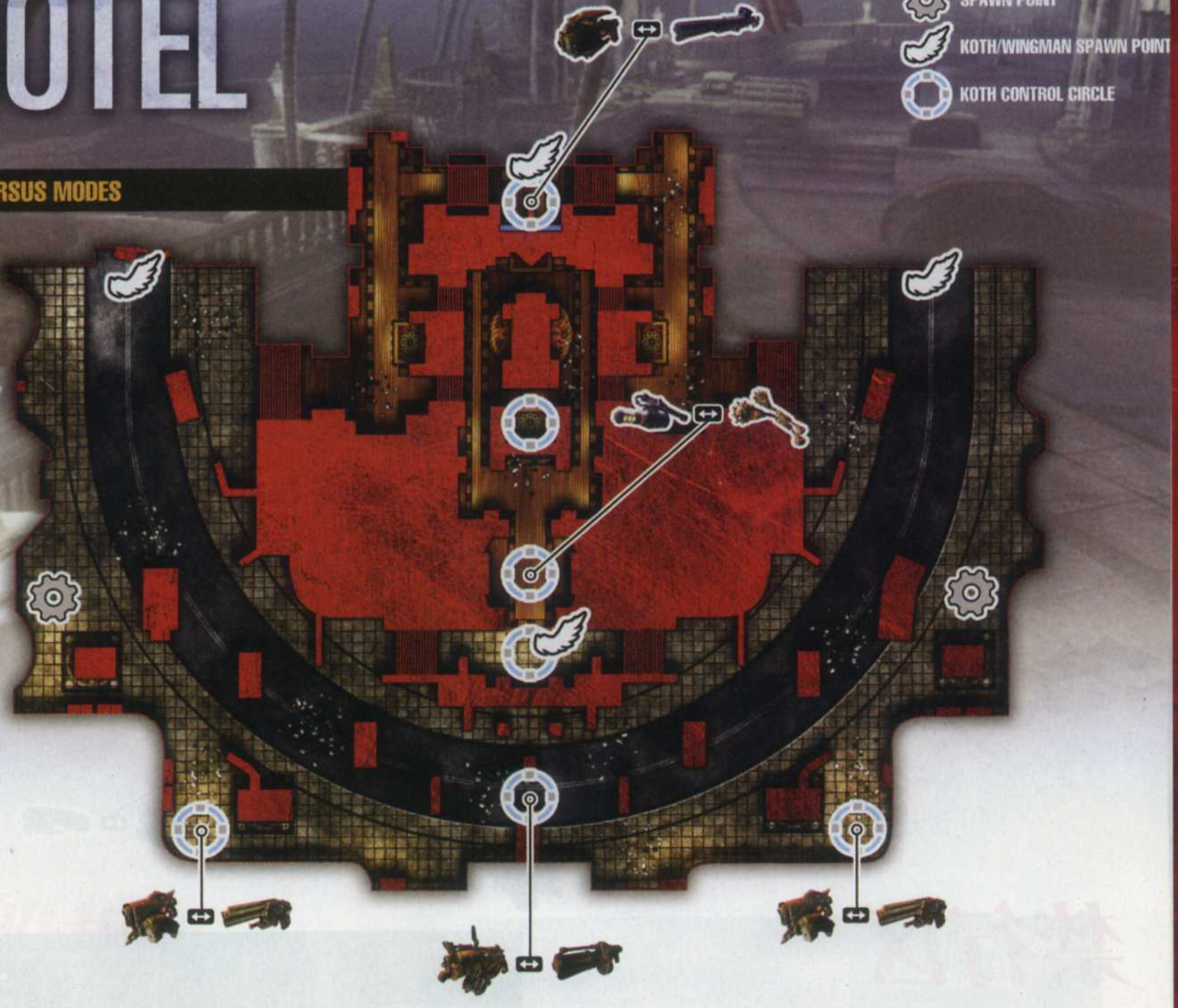
禁行区

这张地图整体来说比较小，哄抢点仍然是放狙击枪的高处地势，这个高台和梅西镇等地图大同小异。另外一边可以拿榴弹和遁地的地方是另一主要战区，不要以为看到没人就可以放心去拿武器，对方很可能躲在对面的高台上，保险起见还是扔个烟雾雷吧。每一方的初生点附近都有一座高处建筑可以上去，可以对着敌人放冷枪，从这里还可以打到拿硫弹、遁地的敌人，也可以打到高台下方的手雷点，如果在一开始抢到了狙击枪，跑到这里狙击敌人也是不错的手段。注意要在附近插雷，提防企图偷袭的敌人。总体来说这张地图需要整体配合的地方比较多，如果意见不一，几个人去拿炮、几个人上高台换来的结果往往是两点皆失。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

HOTEL

VERSUS MODES



旅馆

旅馆有里外两个结构，也是两个武器的抢夺点，旅馆外面中央的场地有榴弹炮或者遁地兽发射器，旁边进入旅馆内部的台阶里有破片或者火焰雷，从这里可以攻击到下面拿特殊武器的人，算是另一处战场，注意也有从另一侧由里向外来的。

旅馆内部在最内侧可以拿到机械弓或者狙击枪。旅馆地图里外对比很强，里面结构紧密，掩体多，且狭窄，外面的场地则较为宽敞。拿狙击枪与机械弓的地方非常适合躲藏，正对面就是取雷点，左右两侧进来的玩家会从两侧包夹，可以在其中一处插好手雷，自己守在另外一处，一有人打算靠近偷袭就要严防警惕了。最后猥琐阶段也多半选在这里。此外这张图推荐拿个雷插在榴弹炮附近，可以一定程度进行垄断。

持久战喜欢在这张地图守的玩家注意，虽然旅馆内部可以抵挡一部分攻击，但巨龙兽都是可以进来的，遇到女兽人还是去外面开阔的地方战斗好。

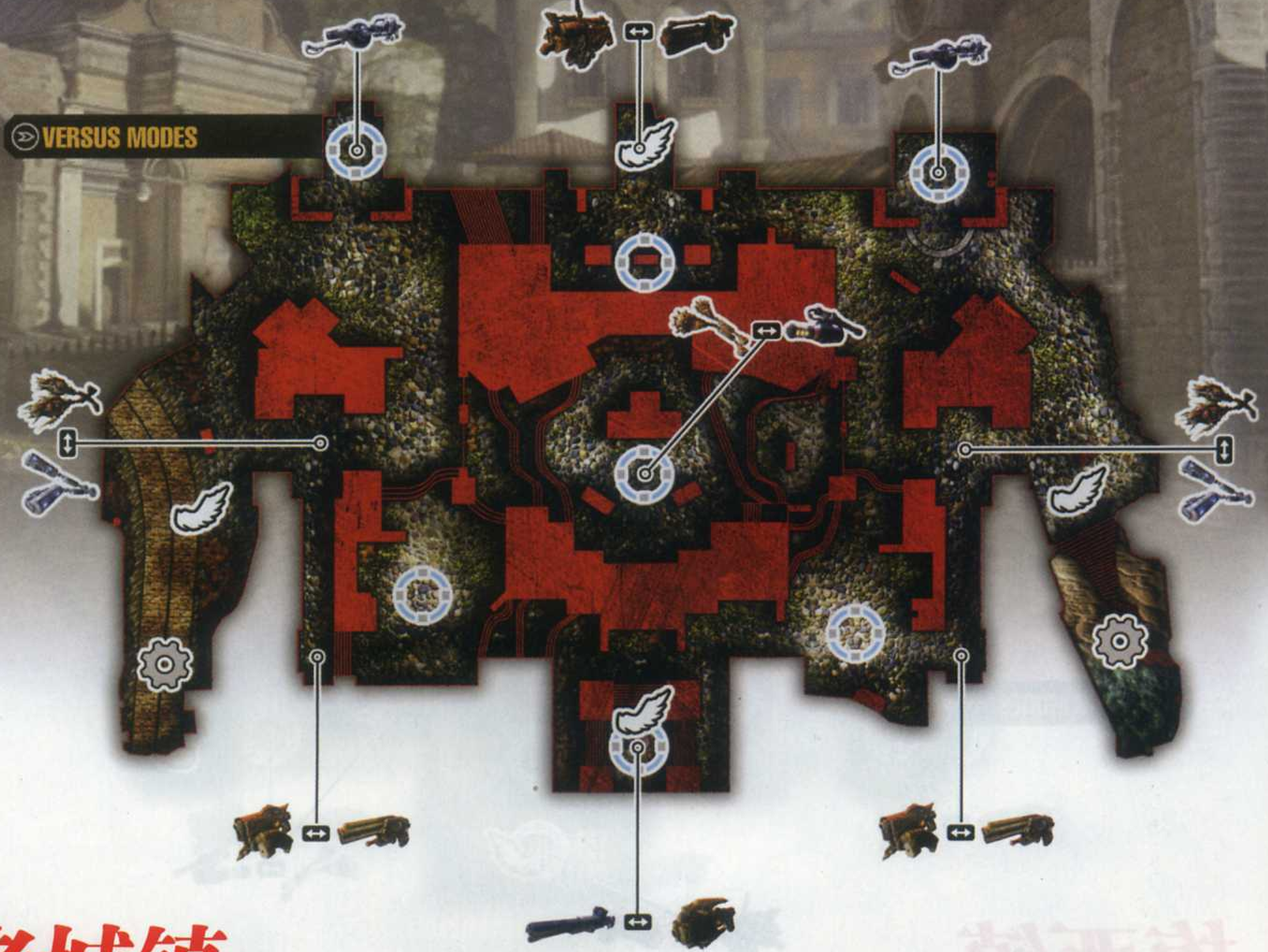
梅西镇

梅西镇也有一处绝对高台地形，由于上面结构小，隐蔽点多，很适合防守。上面还会从迫击炮和重型狙击中出一种，其中迫击炮可以威慑企图攻上来的敌人，重型狙击则可以直接打到教堂里面的敌人。攻方可以在对方迫击炮用完的情况下（三发）开始进攻，上台阶前旁边有一个隐蔽点，可以躲在那里趁机伏击。敌人大多喜欢躲在高台里侧的掩体后面，扔完烟雾雷后可以将目标锁定那里和放重型武器的地方。另外，两侧台阶对面都有一个建筑可以进入，从这里可以在同等高度攻击高台上的敌人，可惜这里只有手枪可以拿，如果有狙击枪的话相信更加平衡一些。

梅西镇另一处主要战场在教堂里面，原本放在教堂里面的榴弹炮被调整到了外面，要拿时需要冒险。教堂里面则放了破片雷，不用问，这个房间在企图攻入时肯定是插满了雷的。梅西镇无论教堂还是对面的高处都很适合防守，一队在一遍的情况时有发生。

OLD TOWN

SPAWN POINT
KOTH/WINGMAN SPAWN POINT
KOTH CONTROL CIRCLE

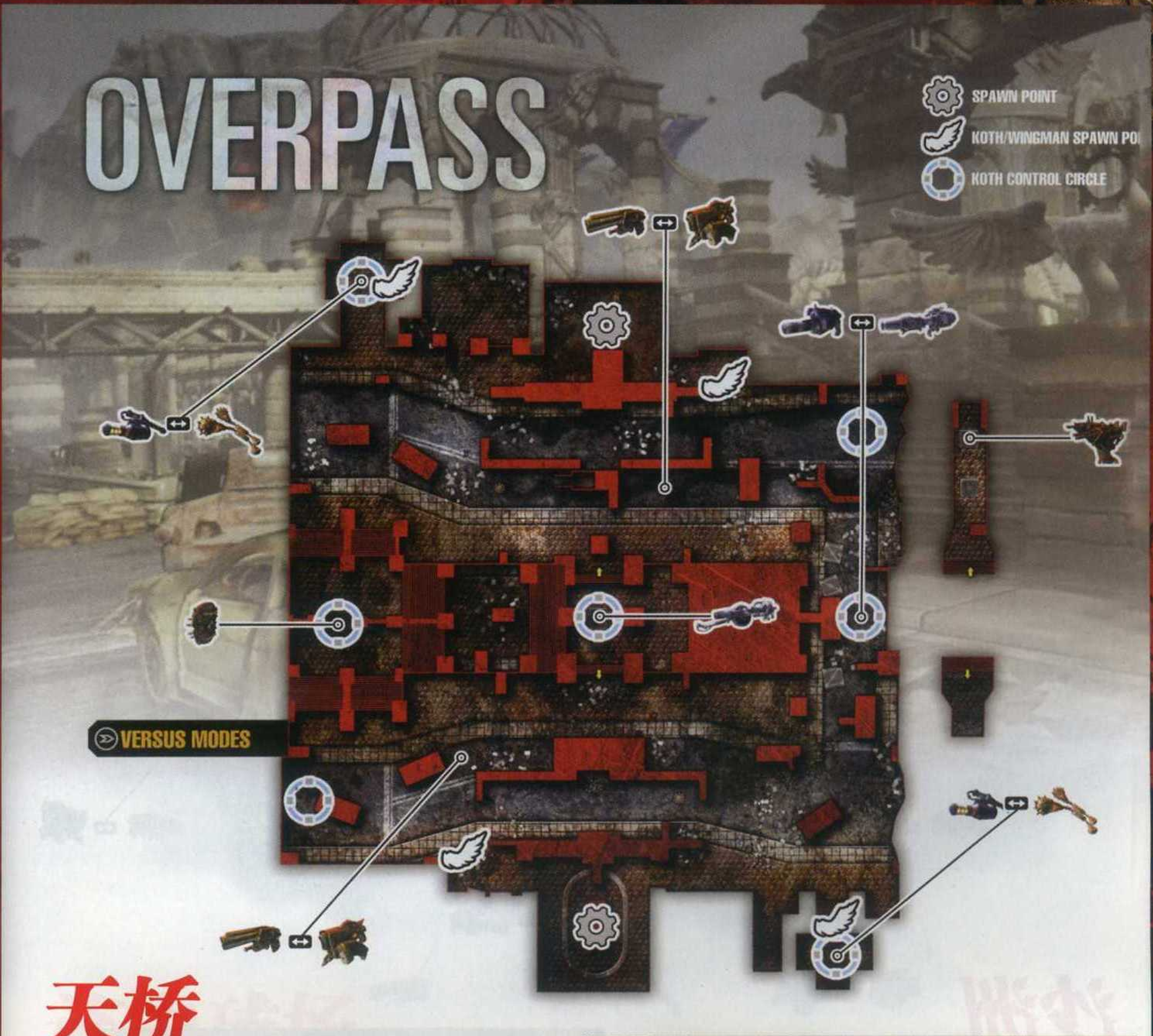


老城镇

这张地图看似复杂，其实主要是解构上的分散。中央广场的破片或者火焰雷是抢手点，尤其是破片，拿到后就往旁边的货摊上插一个。火焰雷就直接往地上的井盖插吧，会骗到鲁莽份子的。拿雷的地方对方在初生点也可以攻击到，注意不要被包抄了。

另外一个抢点集中在巷子里的榴弹炮和遁地兽上，这里的掩体很多，利用小道几乎可以直接逼近对方，使用榴弹时注意场景几个巷子狭隘，不要炸到自己，同样利用窄小的巷子也可以轻易炸死对方。

这张地图还有狙击枪和机械弓可以使用，最后推荐躲在靠海初生点附近埋伏敌人，敌人多半会从两面过来伏击，看住两面的通道即可。注意，其中一边小巷子里较为狭长，可以利用这个点与对方周旋。



天桥

天桥的平衡度不好，主要在于高处的绝对优势，在官方更新后这个问题没有很好的解决，反而有点更严重了。

天桥上方虽然只有一把火焰喷射器，但是居高临下从外侧可以打下面的敌人，正面还可以伏击上来主攻的敌人。应对的方法可以去场景两侧的屋子里拿破片手雷，之后向上丢雷，运气好的话可以炸倒一片，不过注意要扔准，斜坡的地势可能会让破片雷掉下来。本地图是惟一可以两个队伍无需争抢就能拿到破片手雷的地方，可以多多利用这一点。另外要准确识别自己队伍的“雷房”，如果误入对方的八成会被插好的炸死。天桥下面的盾牌可以试着用一下，但最好是有队友的情况下。

另外一个双方争抢的点在一个巷子那里，车旁边会出现机械弓或者流弹炮。由于大多人都会去抢上面的地势，所以这里多半只有少量玩家参与战斗，拿到武器后建议往车附近插个破片雷，如果队友已经攻下上面的地势，那么将这个武器拿到上面可以断了对方拿武器攻上来的后路。其实还是以前的迫击炮和黎明之锤管用，迫击炮不能拿到天桥上面，可以在下面开炮逼对方走位，队友上去包抄。榴弹虽强，但是由于榴弹弧度的问题，发射位置

偏低，所以不是特别实用。机械弓用来对付猥琐的在掩体后面的敌人也不占优势。

最后猥琐阶段大多数人喜欢躲在拿雷的地方，其实那个房间从侧面窗户是可以打到里面的，而且没有退路，并不适合躲藏。还是初生点的房间适合躲藏，情况不对还可以逃跑。

SANDBAR

VERSUS MODES

沙洲

沙洲是绝对优势地形的另一张地图，场地非常大，节奏不是很紧凑，不过主要战场多半集中在高处。高处的地势原本是放着机械弓和流弹炮，由于太不平衡，被调整换成了喷火器，而流弹则被换到了原先放重型武器的地方，那里在另一个回合还会出黎明之锤，也是双方哄抢的地点，多半以长枪分胜负。要攻入上面的地势，榴弹炮和黎明是必须的。地图中较为隐蔽的地点有狙击枪拿，如果身处上方的有利地段，配合狙击枪效果不错。顺着高处下方的小道沿海过去，那里是拿雷的地方，同样是攻入上方的必要武器。

重点说上面地段的攻略法，防守的一方注意这里两侧的入口，由于结构的特点，每个入口可以分两个点，实际上就是4个小入口，这对于攻方来说是惟一的门道，看好对方是如何攻入的，如果有烟雾弹扔过来就尽量后退，武器以步枪为主。其中一侧入口可以通过楼梯来到上方，在这里可以袭击，躲在掩体后待攻上来的敌人。上方高处还可以从外场打远处的敌人，是狙击枪的有利地点。反观攻的一方，除了上述的破片和榴弹可以事半功倍外，黎明从外面瞄准里面往往也会有特效。队友兵分两路，从 4 个入口进入，

以烟雾雷做掩护快速翻滚到对方面前用喷子解决问题，死伤是常有的事，队友倒下了别犹豫，冲上去逐渐占领高地。最后的猥琐阶段没有特别固定的点，由于这张地图特别大，躲在哪里都有可能，推荐以拿狙击枪的地方为主。

THRASHBALL

VERSUS MODES

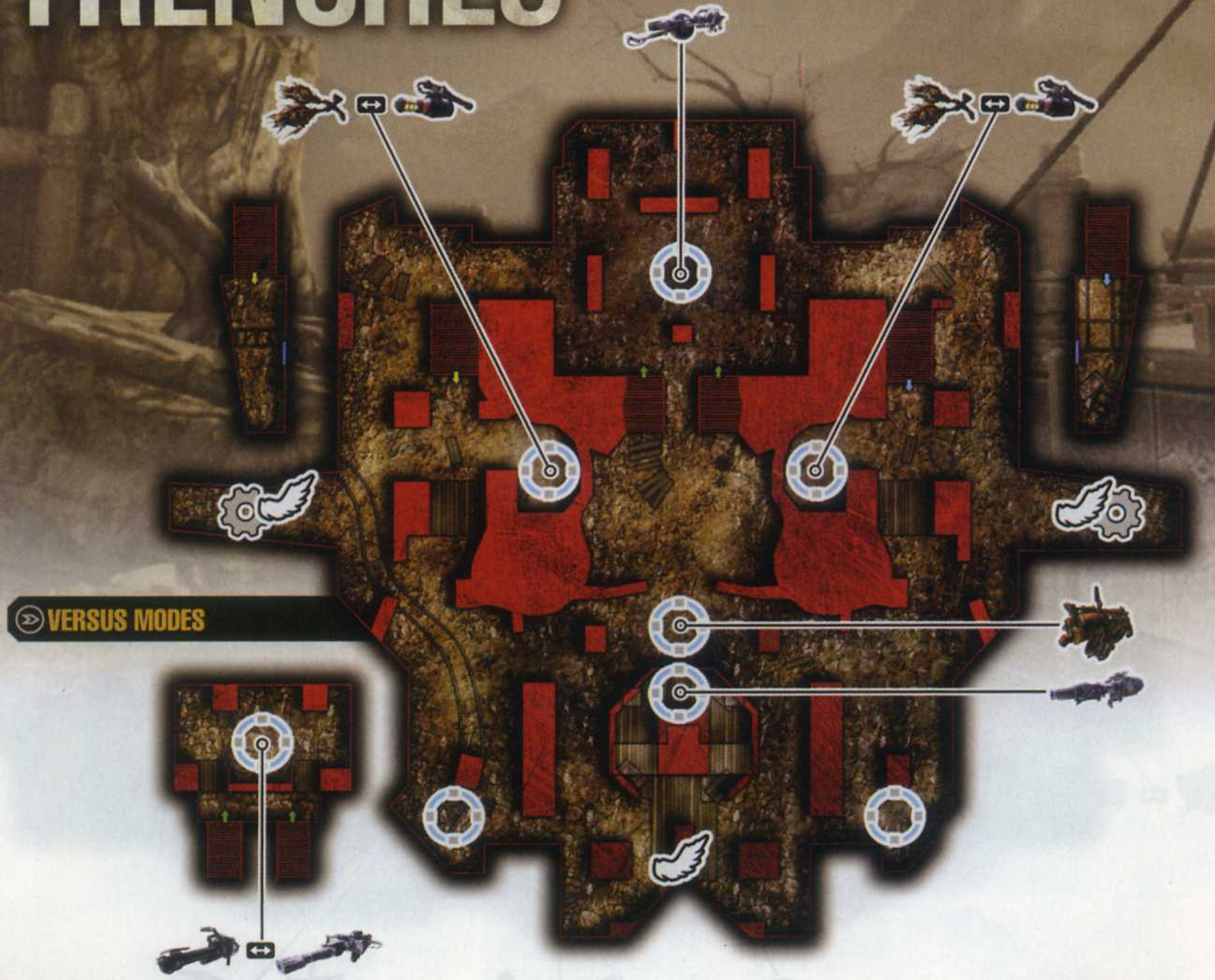
连击球场

连击球场总体来说是左右对称解构，不过一遍是较为吃香的上坡，另外一处则是拿雷点。中间有遁地兽发射器，这个武器暴露性很强，上方的巨大记分牌还会掉下来，大可不必冒这个险。

拿雷的点有三个口，选择从哪个口进入很可能左右战局，往这个室内插雷几乎也是不成文的规定。重点说高处的场地，这里要上来需经过楼梯。利用这节距离往往会变成难攻易守，再加上上面室内场地中结构适合躲藏，想攻入最好还是三五个弟兄一起行动，从左右两路包抄上去。高处内部会有幕丘机枪和迫击炮出一种，其中迫击炮压制比较奏效，如果预测到身后会有敌人进来偷袭，可以考虑向身后以一格的距离发射迫击炮，往往会有奇效。

最后的猥琐阶段一般有两处，如果拿雷区没有被垄断，那么里面是比较适合多人防守的地点，雷区被攻占时就只能在初生点守了，这里方便逃跑。

TRENCHES



战壕

这张地图的地段比较多变，中央有一把遁地兽发射器，左右有两个分歧，一边是上高处，另外一边则可以前往一个适合躲藏的地方，那里有重型狙击枪。前者上方有迫击炮，是主要战场之一。拿迫击炮的地方比较暴露，冲动去拿的话容易被下面或者对面的敌人放冷枪，使用迫击炮的时候可以往身边打，方向尽量偏对方的初生点，还可以开到最大往重型狙击的地方轰。后者由于要攻过去的路途很远，掩体不多，所以在那里开远枪很是吃香，重型狙击还可以直接瞄准对面上方的敌人。

迫击炮 VS 重型狙击的对决有时取决于中间的箱子，在箱子挡住前，重型狙击的一方有利。在箱子挡住时，则可以拿到迫击炮逆转。

这张地图还有一个非常不确定的因素就是沙尘挂起时，可见度非常低，此时往往是逆转形式，占取有利形式的最佳时期。不过次数有限，不可过度依赖。战壕还有一个特点就是下方的坑道，坑道可以通往 4 个地方，是展开偷袭的不二选择，其中几处出口附近的高台推荐用来猥琐。战壕地图整体比较大，不过掌握要点后并不复杂。

持久战 2.0

基本规则

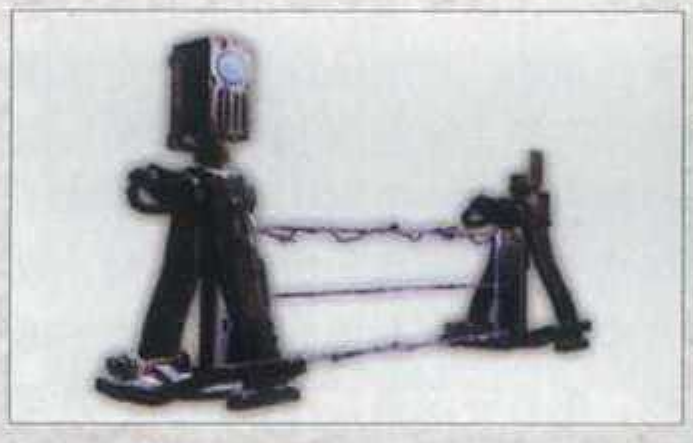
持久战这次最大的变化是加入了防御工事的设定，这个设定看似普通，却让持久战玩起来的乐趣大大增加。持久战一开始玩家需要在附近找一个柱形标志按Y建造防御工事基地——司令部，在建造司令部前，第一次玩的玩家不妨熟悉一下地图的地形，由于建造司令部前时间是静止的，可以选出最适合防守的位置。之后每新增一个司令部都要花费2000大洋，用不到的地方就不要破费了。

持久战中几轮后会有挑战项目，比如用刺刀和电锯杀够指定数量，时间内全灭敌人等。达成后不仅可以获得金钱报酬，还可以获得武器奖励，奖励箱子会出现在本部，玩家可以选择时机打开，建议可以留在BOSS战时用。

防御工事大体分为5种，障碍类、诱饵类、炮台类、机枪类和银背机甲。根据玩家建造防御工事数量，该类防御工事建造等级便会上升，不少高级别的防御工事都需要建造等级到达一定程度后方可升级。而个别项目则是和其他工事等级挂钩的，比如想建造银背机甲，那么就需要陷阱等级足够高。

防御工事篇

障碍类：障碍有四个等级，初级荆棘花费、升级后为铁网，再次升级为两种激光。障碍可以一定程度削弱敌人的体力，不过到后期这种攻击力基本可以忽略不计，主要作用是拖住敌人的步伐好让我方集中攻击，建议由里向外两处各设置一个。后期激光虽然杀伤力大，但其实拖住敌人的效果一般，而且有我方接触时激光便会消失，反而不利，推荐还是使用铁网。



诱饵类：诱饵类主要负责吸引敌人的火力，升级后越不容易毁掉，实用度一般。初级为一个纸片，升级后为木桩，外形和耐久度变化外没有其他变更点，惟独DLC内容最高级可以将诱饵变成黑甲护卫，黑甲护卫可以看做是独立的AI，实力较强，不过可惜在疯狂难度下撑不了多久。

机枪类：机枪用于自动扫射，升级后威力增加，可惜容易被破坏且也不怎么实用。升级越高火力越猛，DLC内容将其升至最高级后会持续喷火，是对付女兽人战斗的不二利器。

炮台类：炮台是后期必须要用的武器之一，在几次升级后威力十足，但所花价格不菲，炮台的子弹并非无限，但可以进行补充。不过后期炮台也比较脆弱，遇到几个打榴弹或者BOSS级别的很难保证不被毁掉。一级炮台攻击力较为分散，二级变幕秋炮台，三级会变成巨龙炮。炮台最大的作用还是在没有开启子弹无限的状态下对抗敌人。

银背机甲：游戏中部署防御工事总共花费170,000便可以出银背机甲。造一个花费12500，攒到后期可以出一个，银背机甲最大优势在与其超高的火力并且子弹无限，有了这个后期等于多了一个无限子弹的炮台，可惜银背机甲同样比较脆弱，到后期仍然顶不住几下敌人的猛轰，应该将其安置在一处安全的地方，能打到敌人敌人打不机甲，这样才能坚持火力。银背机甲可以在过关后修复，但所需价格仍然不菲，所以一定要保证机甲的安全。买了DLC的玩家银背机甲升到最高级可以按A蹲下使用战役模式中的大炮，威力十足。

持久战心得

基本作战思路

由于有相关收集勋章，所以队友们往往都是抢着修补、升级、建造。这点比起《COD》丧尸模式花钱开个门都要腻歪半天强太多了。

持久战2.0虽然大部分武器需要花钱购买，但其实后期地上可以捡到不少强力武器。每关过后不妨立刻搜刮一下，开战后武器就没了。其中幕丘机枪效果明显，无奈子弹有限，场地中的大型武器必须花钱购买，由于子弹数量坑爹，建议还是BOSS战的时候再买。

持久战战术推荐初期武器配短管散弹枪和骑兵步枪，短管散弹枪可以近距离秒杀包括后期的大部分巨型杂兵，而骑兵步枪子弹多，射击稳定，完美上弹后攻击力尚可。在后期用纳许散弹枪2枪都喷不死的杂兵，用电锯可以直接锯死（如果一个敌人要锯多次……），而且不少挑战任务是需要用电锯或者刺刀完成的，所以一定要带着。

大部分玩家选择旅馆这个场景的原因是在室内不少BOSS无

法攻击到旅馆内部，的确这张地图里面可以挡住不少敌人的攻击，不过不要以为门小敌人就进不来了，巨龙兽都可以进入旅馆内部，这点一定要当心。

初期的敌人几乎不用建造防御工事，出去慢慢清理干净，其实就是在抢着杀敌人，到后期敌人抢着杀我方的时候就需要安置防御工事了，中间的一圈最好围上，在远处不妨也造几个，建造 2 级铁网可以拦住大部分敌人。其次需要建造炮台，有了炮台给了子弹有限的持久战不少便利，大部分敌人在门前可以直接扫死，为了保证火力推荐尽快升级。有持巨盾的敌人进来就跑过去近身插雷或者用短管从侧面直接喷死，喷完翻滚回总部即可，这种敌人攻击速度非常慢。基本上持久战中只要不乱跑就没有特别棘手的敌人，除了每 10 波出现一个的 BOSS。

每 10 波才会出一次结算画面，玩家在战斗中收集到的勋带必须打过 10 轮才可以算拿到，注意不要提前退了。

这个模式中按下瞄准后，按 B 是可以给予队友金钱的，一次 500. 通过这个系统可以实现一些快速刷法。

战斗中不幸牺牲后，可以选择通过花费金钱重回战场，越往后代价便会越高。

BOSS 战

每 10 轮的 BOSS 是个难点，由于出现的 BOSS 完全随机，玩家需要及时想好对策，基本思路就是两名玩家尽量拖住 BOSS，其他玩家迅速将场地中的其他杂兵清空，最后集中消灭 BOSS。

其中最难搞的要数潜地兽和狂暴女兽人。前者可以迅速杀入我方防御工事内部捣乱，此时再溜进来个蜈蚣啥的可就麻烦了，大家需要集中火力用散弹枪喷它的弱点，用遁地兽发射器效果也不错。狂暴女兽人分为两种，一种 1 代中出现的普通女兽人，另一种是荧光族的。前者防御力和 HP 较低，但每次会出现多个，满场乱跑根本没法躲。后者皮厚血多，经常子弹耗完都打不死，对付女兽人一定要跑到空旷的场地战斗，屈在里面绝对等死。战斗的方法和战役模式差不多，普通女兽人可以利用喷火将其行动遏制，将其防御装甲消弱之后集中攻击消灭，往她身上插雷效果也不错。荧光女兽人在她冲过来前射击：胸前的弱点，之后翻滚躲避，不过持久战中女兽人没有受过黎明之锤的照射，体力貌似要多很多，其实荧光女兽人也就 10000 的 HP，大部分时间是因为玩家没有打中其核心位置。用喷火器的话可以无视装甲烧其核心，无奈攻击力太低。如果是露天场地可以用黎明之锤的话会轻松一些。女兽人的战斗尽量前往开阔的场地，而引女兽人撞上一些障碍停止行动也是战法之一。

持久战大部分 BOSS 都推荐将杂兵清空后再打，不然被 BOSS 搞得手忙脚乱最后容易被敌人阴死。本作比较体贴的地方在于如果你实在打不过的 BOSS，在下一轮有可能会进行更换。

疯狂难度 50 波攻破方法

过疯狂难度的持久战和战役推荐早日将属性变化器中的无限子弹和无限完美上弹开启。玩家可以在状态和奖励一栏中找到。前者可以将初期武器无限子弹化，在弹药缺乏的持久战绝对是保命神技，疯狂战役模式也不用来回换掩体找子弹了，可惜榴弹炮等拾起武器并不能无限子弹。后者可以将玩家的完美上弹保留，玩家在完美上弹后无论过多久都不会消失，除非用完手动填充或者切换武器，有了这个属性变化器再配合无限子弹，那所有敌人基本上都不是对手。

两种属性变化器开启后敌人的血量会上升，经验值会变少，但攻关过程还是会相对轻松不少，这个方法同样可以用在战役模式，疯狂模式下的最终 BOSS 不用那么郁闷了。至于其他属性变化器，由于开得越多，敌人的血量越多，所以还是只开这两个就好了。

防御工事快速刷法

可以利用属性变化器的队友伤害来反复刷防御工事，基本思路就是开启队友伤害的属性变化器，之后建造某项工事，在建造时间内即可将其破坏掉，之后修好。一直重复便可较快的提升该工事的等级。普通情况下可以尽可能多的攒钱，然后反复刷。刻意刷的话可以选择未公开双打，一个队友将钱给予要刷得玩家，利用上面的方法之后两个玩家互插手雷炸死自己，快速开始下一次的刷级行动……

杀戮战场

模式解析

杀戮战场是本作新加入的游戏模式，与持久战相反，玩家需要扮演兽族的同胞去袭击人类。而不同的是，在这个模式下扮演的兽族是有血包的，也就是说受到一定程度的攻击后，除非倒下有肯突兵可以为自己治疗，不然必死无疑。这个模式下敌人配置也类似持久战，敌方会在开战前布置好持久战中的障碍、炮台等设备，还会插雷，甚至连银背机甲这种大杀器也会制造出来，相当凶悍。敌人的防御工事大多可以摧毁，只要对着工事攻击即可，破坏后可以获得金钱。前期不少敌人会从防御工事中出来送死，但后期不少保守派则乖乖呆在家里，这时候往往需要足够攻击力的兽族一点一点拆台直接拆到他面前干掉他。

杀戮战场最大的敌人不是英雄人物，也不是银背机甲，而是时间，每场战斗所要求的时间限制是最棘手的，在时间内如果没有杀敌人，便会进入倒数，时间一到所有兽族便会被黎明之锤秒杀。玩家每杀一个人时间便会有一定程度的增长，所以在过程中需要无时无刻的杀敌才能保证时间上的充裕。

人类方分为普通人和英雄人物，所谓英雄人物就是在战役模式中可以使用的战士们，战士无论体力、攻击力还是精准度都远胜难民，但是 AI 仍旧是电脑的 AI，除了打得奇准外再无任何强项。

玩家需要使用金钱依次购买四个等级不同的兽族，过关后的评价总结中会计算玩家购买兽族的花费以及在攻关过程中得到的钱，最后统计的才是总金额。也就是说，玩家如果花大价钱购买了强力兽族，但赚得钱比较寒酸时反而会算成反比，所以在兽族购买方面也要多多考虑，不要每次都买最贵的。

兽族分为 4 大类，4 个等级会依次开放，价格也会越来越高。

全兽族使用心得

[初级 FIRST TIER]

原生雷暴虫 WILD TICKER

这种虫子优势在与价格最为便宜，但是破坏力与防御力都是最低，胜在速度快，不宜被打到，攻击方面仅有一种 RT 攻击，不过在初期挠死几个难民没什么问题。

爆炸雷爆虫 TICKER

爆炸版的和原生版的区别在与可以按 RT 自爆，这种自爆威力不俗，基本一次就可以将对方炸倒，但仅是能扎倒而已，要炸死最好旁边能有自己的队友。两个一组的爆炸雷暴虫是不错的组合，一个负责炸倒，另一个负责炸死敌人。爆炸雷爆虫价格便宜，移动以及破坏力都不错，后期用来拆对方的防御工事也是不错的选择。

兽族苦役 WRETCH

苦役移动速度不错，关键是可以按 RB 跨越障碍物，这种技巧在后期十分好用，兽族苦役不易被敌人发现，在近身后只要不是正面，对方可能任凭你怎么用 RT 打都不还手。

突刺 SAVAGE DRONE

手持刺刀枪的兽族在操作方面上，是初级中惟一使用传统操作的兽族，靠墙忙扫等动作都有。突刺枪在实用度上表现不错，无论在远处的射击，还是近战的忙扫效率都不错，往往在初期用来干掉机枪台后面的敌人。注意远处射击时枪身 压低，按住 B 冲刺也不妨一用。

巨刃兵 BUTCHER

巨刃兵胜在皮厚，后面可以躲一群小兽族，惟独的一招挥屠刀只有在近身时可以用，攻击力虽高，但判定有限。

[二级 SECOND TIER]

肯突兵 KANTUS

肯突兵手持高刚手枪外加一颗油墨手雷，高刚手枪威力一般，反倒是油墨雷对躲在后面的敌人效果不错。肯突兵最大的作用在于可以令队友复活，是很好的支援型角色。

血骑 BLOODMOUNT

血骑主要是皮厚，实用度方面不是太理想，优势在于速度快且皮够厚。不过仍然不推荐大家把钱浪费在这个兽族身上。

巨盾兵 MAULER

巨盾兵可以使用盾牌，为队友档下机枪的子弹，按 RT 的流星锤速度虽慢，但胜在范围较广，可以砸倒一片。

[三级 THIRD TIER]

百足兽 SERAPEDE

百足兽是个人觉得最为实用的兽族，不仅速度快，而且身位低，弱点又在尾巴上，电脑的 AI 很难打到。百足兽的缺点在于按 RT 很难对准敌人，且攻击力较低，但只要适应过后两下就能咬死一个，十分厉害。

遁地兽 CORPSER

平时玩家比较棘手的遁地兽在成为可使用角色后实力依然不可小视，遁地兽虽然移动速度很慢，但可以潜入地下将自己隐蔽起来趁机偷袭，而且防御能力较高，拆掉对方老家的速度极快。

爆雷兵 SAVAGE GRENADIER

爆雷兵的片甲手雷是无限的，这是最强的地方，主要进攻方式就是往人堆里扔手雷。

榴弹炮兵 BOOMER

榴弹炮兵体型巨大，虽然可以奔跑，但到后期同样承受不了几下疯狂难度下敌人的攻击，使用这种兽族大多推荐躲在足够高的掩体后面，从远处打榴弹，榴弹的子弹同样是无限供给的，非常爽快。

[四级别 FINAL TIER]

狂暴女兽人 BERSERKER

不愧是最强的兽族，按 A 之后的跑动所到之处一片狼藉，任何防御设备都形同虚设，价钱也是所有兽族中最贵的，在时间不多的情况下出一个狂暴女兽人可以瞬间扭转战局。

装甲突击兵 ARMORED KANTUS

手持双高刚，在攻防能力上名列前茅。不过能出现时已经是后期，敌人火力十分凶猛，花大价钱购买这个其实并不合算。

遁地 SAVAGE BOOMER

这种重型遁地枪敌人虽然皮厚血多，但是速度太慢，不好找掩护，遁地兽发射器在正式版被削弱后反而不如榴弹好用，请这位大神出马过多的费用也使得其实用度大打折扣。

疯狂难度杀戮战场攻略

要拿到杀戮战场的黑甲勋章，便需要通过 12 波的杀戮战场，并且过程中一次不死。这样通过的方法一定要有 5 名玩家合作，之后在兽族角色分配上有些讲究。

而所选关卡也有讲究，如果是类似天桥这种拥有易守难攻绝对高处地势的场景就不要选了，尽量选场地宽广，且不会太复杂的，推荐选进行区或者新的地图亚祖拉。

前三场基本无压力，全程用雷暴虫子和苦役都能全灭对方，可以省下大笔的金钱。三局后以刺刀兵为主，由于操作类似普通战役中的人物，找个掩护很容易发挥。突刺兵可以用很长一段时间，队友中有个救活队友的肯突兵可以更好的维持在场上的优势。后期可以出百足兽的时候别犹豫，虽然价格不便宜，但操作过关的话出一个足够打一场的，到 12 轮为止前没有太大的瓶颈的话都可以用这个，但也要注意同伴之间的配合，最好还能有个榴弹炮兵或者遁地兽开路。如果遇到时间不够的情况下就出个女兽人，可以瞬间扭转战局。总体而言由于一共才 12 轮，所以只要钱够的情况下抓紧时间，选择正确的兽族拿到这个勋章并不困难。

秘技与彩蛋

[部分属性变化器速解法]

无限子弹

开启无限子弹后，初始可装备的武器全部子弹数量无限，而特殊武器则无法开启无限子弹。

无限子弹的开启方法是获得 100 个“战斗工程师”勋章，“战斗工程师”需要在一场战斗前部署 5 个防御工事，其中包括建造、修复、填充等都算作内，这样我们便可以利用制造炮台来刷这个勋章。

首先需要至少两名玩家，建造炮台后，一位玩家用炮台不停开枪，需要刷的另一位玩家一直对着炮台按 Y 填充 5 次子弹即可，一段时间便能拿满 100 个。注意，单机是无法取得这个勋章的。

完美上弹无限

完美上弹无限开启后，完美上弹的状态不会消失，由于完美上弹的超高攻击力，是攻破疯狂难度的必要属性变化器之一，整个过程会简单数倍，敌人会变得不堪一击。

开启方法需要获得 5 把基本武器的铜质勋章，5 把基本武器分别是骑兵突击步枪、雷暴步枪、刺刀突击步枪以及两把散弹枪。平时在对战时刻意刷，要拿到也不难。快捷的方法推荐去打未公开的山丘之王，与电脑战斗一场基本可以刷 50 个左右。

战役模式相关黑甲勋章逆天刷法

以下方法可以速解过关挑战赛 500 次、第一名 240 次、240 次过关不死的黑甲勋章，老老实实拿过的人估计要暴走。就连第一名的那个成就都可以手到擒来，外加还可以骗经验值，过程只需几十秒种便可刷一次，大家颤抖了吧?

首先开双手柄，场景是 2-2，难度选简单即可。

控制 1P 一路打到投石兽那里，这里清一部分杂兵即可 (不要杀完)，之后冲到最后一道闸门前等着过关。

2P 将剩余的杂兵清光，全灭敌人后会有检查点，检查点过后门会开启，1P 直接往前冲过关，此时便会统计过关勋带、计分总结。

在之后放过场动画的时候按 START，选从上一个检查点重新开始，这样 1P 会再次出现在门前，再次等开门前行过关，会发现勋章经验都会一直累积……在剧情出现时再点 START 键，选择从上一个检查点重新开始……

玩家要做的便是一直重复刷到你想要的黑甲勋章为止。

[彩蛋相关]

鸡榴弹炮

必须疯狂难度下，战役流程 4-1 中，如果没有碰任何石像的情况下，葛里芬的武器库中可以找到一只戴帽子的鸡，过去按 X 按它便会爆炸。

战役流程的 4-2 中必须触发两个地方去拿弹药箱时，箱子掉下去的情节 (靠近即可)。

达成以上内容后在 4-3 的缆车旁可以看到一个上面有弹药箱的柱子，按 X 踢柱子弹药箱会再次掉落，不过这次之前的那只鸡会帮你将包括之前在内的 4 个箱子都拿上来，里面就是鸡榴弹炮了。

对战模式下的音乐

对战模式中只有禁行区这张地图中可以出现背景音乐，就是战役模式中 XX 死时的那首 Mad World。方法是在这张地图战斗中双方都不触碰场地中的石像即可在下一场中开启。

喷火金鸡

在战役模式 1-1 中，从船舱上来后，前往上面战场，这里左右边上各有两个黑色管道，对着黑管道按 X，马库斯会冲着管道里面喊 HELLO，4 个全部喊一遍后便会出现一只普通的鸡，用枪将其打爆后它就会变成一只巨大而且会喷火的金鸡，行动速度非常快，是可以打死的。

全成就获得指南

成就数量：单机 42 个 (700)，网战 8 个 (300),DLC 5 个 (250)
难度：★★★★★
所需时间：1000 小时以上
有无会错过的成就：无
有无成就 BUG：无

本作的成就其实只有一个难点，那就是不同反响 3.0，不过这个成就的难度足够秒杀任何游戏，系列历代的不同反响都不好拿，不同反响 2.0 是杀 10 万个兽族，不同反响 1.0 是网战杀 1 万人。

马可斯，是你父亲 5 点
Marcus, It's Your Father
成就说明：序章剧情获得（标准或过关挑战赛）

全身都是萤光虫子的肉汁 10 点
Swimmin' in Glowie Gravy
成就说明：第一关第二章剧情获得（标准或过关挑战赛）

这回可是找到金矿啦，孩子！ 10 点
We Struck Gold, Son!
成就说明：第一关第三章剧情获得（标准或过关挑战赛）

我的地盘！美洲豹队的地盘！ 10 点
My Turf! Cougars Territory!
成就说明：第一关第五章剧情获得（标准或过关挑战赛）

从科学角度来说嘛... 10 点
Putting it Scientifically...
成就说明：第一关第六章剧情获得（标准或过关挑战赛）

好，我们现在去找霍夫曼 10 点
Okay, Now We Find Hoffman
成就说明：第二关第一章剧情获得（标准或过关挑战赛）

海盗来啦！ 10 点
Oh Yeah, It's Pirate Time
成就说明：第二关第五章剧情获得（标准或过关挑战赛）

感谢您搭乘气球航空 10 点
Thanks For Flying GasBag Airways
成就说明：第二关第七章剧情获得（标准或过关挑战赛）

铁砧门基地的终极手段 10 点
Anvil Gate's Last Resort
成就说明：第三关第一章剧情获得（标准或过关挑战赛）

够刺激吗？ 10 点
Was it Good For You?
成就说明：第三关第二章剧情获得（标准或过关挑战赛）

毁了你的优良驾驶记录 10 点
Lost Your Good Driver Discount
成就说明：第三关第二章剧情获得（标准或过关挑战赛）

末日兄弟情 10 点
Brothers to the End
成就说明：第三关第五章剧情获得（标准或过关挑战赛）

可以处理吗？ 10 点
Think You Can Handle That?
成就说明：第四关第三章剧情获得（标准或过关挑战赛）

巴德最爱的玩具 10 点
Baird's Favorite Kind of Toy
成就说明：第四关第五章剧情获得（标准或过关挑战赛）

欢迎来到秘密基地 10 点
Welcome To -redacted-
成就说明：第四关第六章剧情获得（标准或过关挑战赛）

快看，马上就出现大太阳了。 10 点
Look at That, Instant Summer.
成就说明：第五关第二章剧情获得（标准或过关挑战赛）

好。要有信心。关掉了 10 点
Ok. Faith. Yeah. Got It.
成就说明：第五关第五章剧情获得（标准或过关挑战赛）

你死了！不要让我再看到你爬起来！ 10 点
You're Dead! Now Stay Dead!
成就说明：第五关第六章剧情获得（标准或过关挑战赛）

准备好进行更多战役 50 点
Ready for More
成就说明：简单或以上难度完成所有战役关卡(标准或过关挑战赛)

准 50 点
Ain't My First Rodeo
成就说明：困难以上难度完成所有战役关卡（标准或过关挑战赛）

这简直太疯狂了 75 点
That's Just Crazy
成就说明：困疯狂难度完成所有战役关卡（标准或过关挑战赛）
取得指南：通关疯狂难度的秘诀就是使用属性变化器，前面提到了，将完美上弹无限和无限子弹开启后整个过程轻松太多。推荐多个玩家一起合作，队友死了剩余的玩家尽量猥琐起来等其复活即可，几个诸如水下关卡和开车的关卡只要多试几次便不难通过。惟有最终BOSS比较麻烦，玩家可以参考攻略中疯狂难度下最终BOSS的内容。

收集迷 5 点
Collector
成就说明：获取5个战役收集品 (不限难度，标准或过关挑战赛)

恋物狂 10 点
Pack Rat
成就说明：获取20个战役收集品 (不限难度，标准或过关挑战赛)

囤积狂 15 点
Hoarder
成就说明：获取全部42个战役收集品 (不限难度，标准或过关挑战赛)
取得指南：收藏品每个形状都不同，位置可以参考攻略部分，除了地上，还有不少是出现在墙上的，玩家需要仔细观察。所拿物品会累计，玩家重返需要拿收藏品的关卡，拿到直接退出即可，不用刻意打完该关卡。

怀念阵亡将士 15 点
Remember the Fallen
成就说明：在战役关卡中收集全部15块战士籍牌(不限难度，标准或过关挑战赛)
取得指南：全部战士籍牌形状都是一样的，玩家会在场景中的地上以及桌子上找到，位置详见攻略，和收藏品一样，可以选择拿到后直接退出。

铁哥儿们 50 点
My Fellow Gears
成就说明：合作完成所有战役 (不限难度，标准或过关挑战赛)

我们几个，快乐的几个人呀... 50 点
We Few, We Happy Few...
成就说明：4人合作完成所有战役 (不限难度，标准或过关挑战赛)
取得指南：在没关的最后有4个玩家的情况下即可算作一次，也就是说某关前半部分一个人打，最后叫4个人过关也是可行的。这个成就可以和“合作完成所有战役”一起解掉。

等级5 5 点
Level 5
成就说明：到达等级5

等级10 10 点
Level 10
成就说明：到达等级10

等级 15 15 点
Level 15
成就说明：到达等级15

等级 25 25 点
Level 25
成就说明：到达等级25

等级 50 50 点
Level 50
成就说明：到达等级 50
取得指南：在由于不联网也可以刷级，等级刻意刷的话可以参考文中的“战役模式相关黑甲勋章逆天刷法”部分，在刷的过程中等级也会跟着迅速提升。

法官，陪审团，侩子手 10点
Judge, Jury and Executioner

成就说明：不限模式，用所有处决的方法各杀死一个敌人

取得指南：这个成就比较麻烦，专属武器处决的方法为将对方用非高攻击里的武器打倒，切换成欲要处决的武器，之后靠近按住Y。在对战模式中必须用欲处决的武器杀够一定数量的敌人后才可使用，否则都是以“打脸”为代替。处决中还包括盾牌和屠刀等武器，只有特定的关卡和持久战中才能使用。

兽族的复仇 10点
Wreaking Locust Vengence

成就说明：不限难度，在杀戮战场模式中，扮演所有兽族，各杀死一名敌人

取得指南：注意要杀死，如果仅仅打倒是不算在内的。

战备防御高手 10点
Enriched and Fortified

成就说明：不限难度和地图，在持久战模式完成50波攻击

抢刀，抢枪，抢子弹! 25点
It's All About the Loot!

成就说明：获得掠夺女神铜质勋章

队友救星 10点
All for One, One for All

成就说明：获得强制倍数铜质勋章

取得指南：推荐打2-7或者2-6，空战中刷倍数很快，注意倍数如果遭到敌人攻击会下降，所以战斗时尽量回避。

第一把交椅 25点
First Among Equals

成就说明：获得第一名银质勋章

取得指南：可以参考文中的“战役模式相关黑甲勋章逆天刷法”部分

获奖战术 25点
Award Winning Tactics

成就说明：获得至少一块 黑甲勋章

取得指南：推荐玩家去拿杀戮战场疯狂难度不死过12波的勋章，杀戮战场比较快，5个玩家稍微配合一下即可，顺利的话半小时内就能拿到。地图推荐进行区，有高处的地段就算了。

不同凡响3.0 100点
Seriously 3.0

成就说明：到达等级 100 并获得所有黑甲勋章

欢迎参加对战 10点
Welcome to Versus

成就说明：在团队生死战中杀死10人 (标准或简单)

对战游戏爱好者 10点
The Versus Sampler Platter

成就说明：全部六种对战游戏模式中，各完成一场配对游戏 (标准或简单)

欢迎参加持久战模式 10点
Welcome to Horde Mode

成就说明：不限难度和地图在持久战模式中过10轮

欢迎参加杀戮战场模式 10点
Welcome to Beast Mode

成就说明：不限难度和地图在杀戮战场模式通过12轮

欢迎参加过关挑战模式 10点
Welcome to Arcade Mode

成就说明：不限难度，多人合作得情况下完成5个过关挑战赛战役章节

欢迎来到大联盟 0点
Welcome to the Big Leagues

成就说明：在多人简单对战游戏里展示你的技巧。

取得指南：这个没有点数的成就只要参加过BETA测试便可直接获得，如果没有的玩家去对战的简单模式中打，当无法进行简单模式时便可拿到。

等等，现在几点了? 10点
Wait, What Time is it?

成就说明：连续配对奖励到1000分

取得指南：连续十一次配对后即可解开

萤光病毒 50点
Lambency

成就说明：不限模式，在多人对战游戏中处决Epic员工或已经感染萤光病毒的人

社交名流 70点
Socialite

成就说明：获得战争支持者黑甲勋章

尊重死者 5点
Respect for the Dead

成就说明：你对亡者的尊重让你获得了葛里芬库藏的特殊武器

取得指南：在4-1的流程中不碰任何石像，最后进入格里芬基地内部时，对着铁门前停留一阵，里面的女士便会为玩家打开武器库的门并且获得这个成就。

[DLC成就]

最佳主持人 25点
The Host with the Most

成就说明：在任一持久战指挥套件地图上，主持一场5名玩家队伍的未公开持久战配对游戏（难度不限）

赶尽杀绝 25点
Places to See, People to Destroy

成就说明：在任一持久战指挥套件地图上，主持一场5名玩家队伍的未公开杀戮战场（难度不限）

超级火力 50点
What Does This Button Do?

成就说明：在持久战模式中，使用银背机甲的大炮杀死500名敌人（难度不限）

取得指南：DLC成就中惟一不是白送的，首先需要将银背机甲升满。之后按A进入俯卧状态，此时按RT便可变成炮击，和战役模式中一样，有这招杀500个敌人即可，建议打简单模式

重槌出击! 50点
It's Hammer Time!

成就说明：将持久战模式中的指挥中心防御工事升级到等级4

取得指南：可以参考攻略中的“防御工事快速刷法”。

消灭兽族（王者至尊） 100点
Kill Locust (Like a Boss)

成就说明：扮演5名黑甲护卫，击退一波大头目攻击（困难难度限定）

取得指南：直接选困难难度第10波开始，打过BOSS战即可获得这100G的成就。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

文 金馆长&SunX 美编 NINA

BATTLEFIELD 3

X360	战地3	EA	主视角射击
	Battlefield 3		美版
	2011年10月25日	1～24人	59.99美元
			对应玩家年龄：17岁以上

《战地 3》的单机模式可以欣赏游戏细节以及对战场氛围的细致刻画，但是很难从整体角度获得快感。不过游戏的重点也不在此，拥有无限乐趣的网战模式才是本游戏的重头。应该说本作的网战模式才是最具有“现代战争”特色的，小规模冲突、高精尖武器、陆海空多兵种配合、以打成战略目标为第一要务、不在乎打死对方多少人、在战略目标达成的前提下允许一定程度的损伤。这一切都仿佛让你真正成为了一名士兵而不是一个“好莱坞特种兵大队”训练出来的超级战士，这也是笔者最为欣赏的部分。

注：很多拿到游戏的玩家可能会发现一个问题：本作似乎没有说明书，其实本作比较独特的一点在于说明书在游戏里内置，在主菜单特别内容的说明项目中可以查看具体操作方法，如果不习惯的话也可以在设定中更改。而故事模式开始也会有详细的教学，这里就不画蛇添足地给大家讲系统和基本操作了，作为一款第一人称射击游戏来说，战术和思路才是最重要的。

困难难度生存指南

游戏的难度设定是这样的，难度越高，敌人的攻击力越强，我方生命值回复越慢，同时辅助瞄准的效果越差。在困难难度下，如下情况是会直接毙命的：

1.连中三枪（远距离霰弹枪除外，而狙击枪则可以一击毙命）。

2.连中两枪后画面进入上下边缘泛红，画面黑白状态，这个状态下被任何武器击中（包括远距离霰弹枪）都会即死。

3.中近距离被霰弹枪命中，连画面黑白的阶段都没有，直接阵亡。

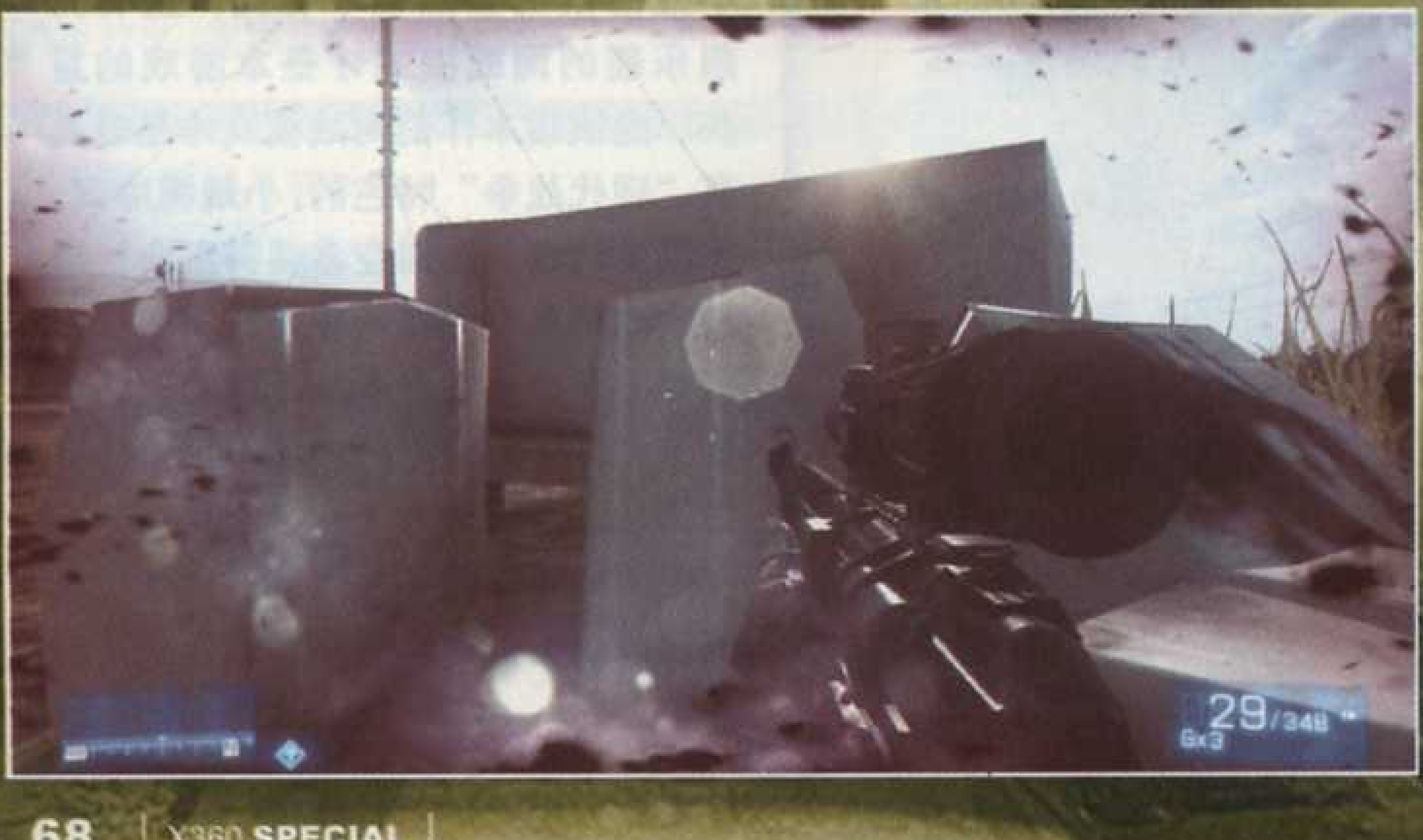
4.被爆炸物（比如手雷和RPG等）命中或者被卷入爆炸范围内，爆炸物的爆炸范围理论上讲不算大，但是有时候判定比较诡异，经常在中距离直接秒杀掉玩家，所以建议大家看到爆炸物立刻躲得远远的。

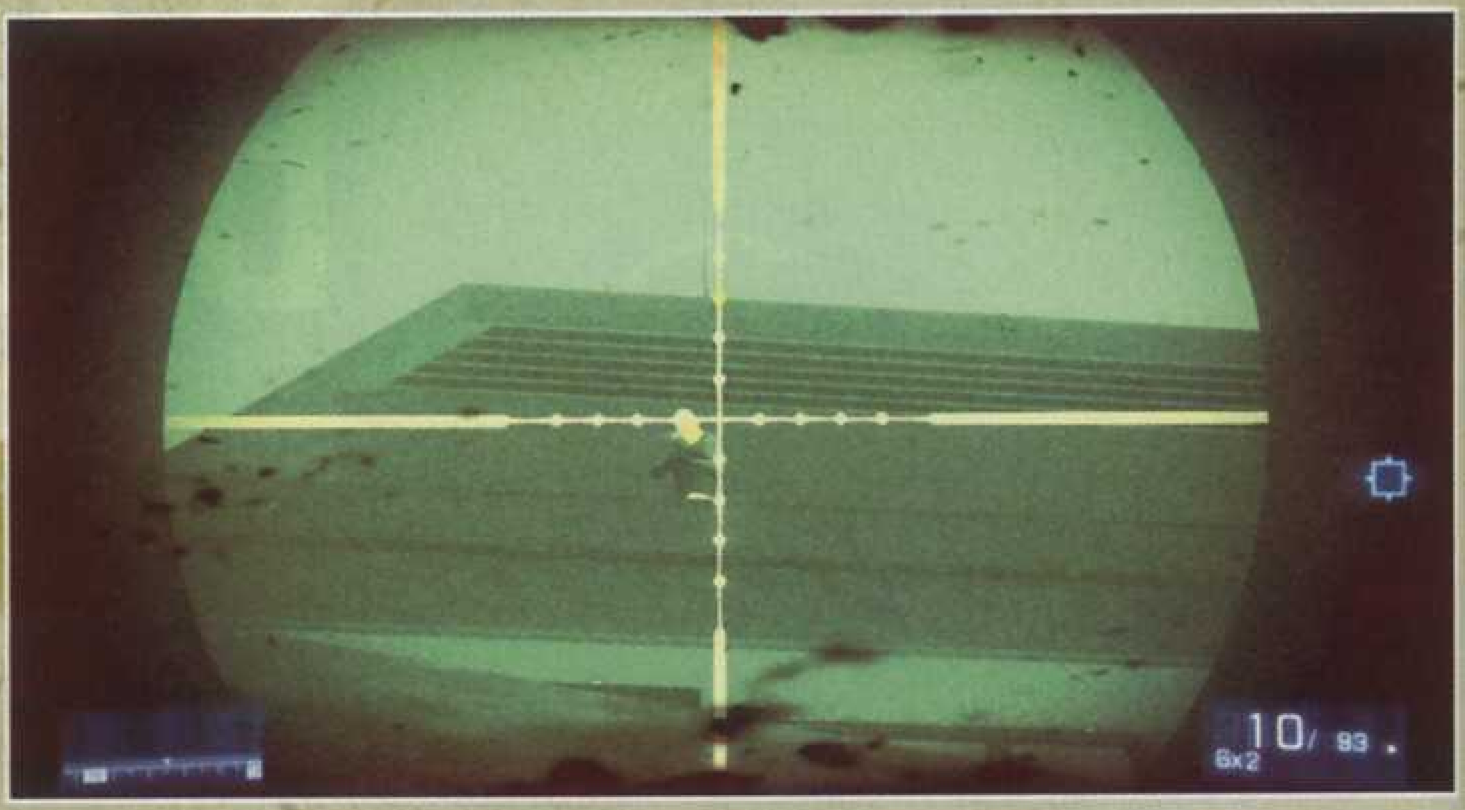
5.被狙击枪打中头部，流程后期的狙击手经常用一种带红外瞄准器的狙击枪，如果你抬头发现一道红光刺眼的时候，那就说明他们在瞄准你的头，我们需要立即找个掩体把自己藏起来。其实在普通难度这么一枪就可以直接送你上西天了。

射击技巧

熟悉“《战地》系列”的玩家都知道，该系列一直标榜最真实的射击感，也就是说，玩家们在本作中会体验到最真实的后坐力。开枪的时候枪口乱跳非常严重，连射时候弹着点的分布也非常不均匀。所以，为了保证攻击效率，大家在射击的时候最好使用点射或者两三发小连射，这样才能保证子弹不会擦着敌人身体飞过。如果可以拿到轻重机枪，那么可以架在掩体上做火力掩护，这种情况下机枪的后坐力比较小。这个时候最好一直保持连射，不要给敌人探头的的机会，因为火力掩护的时候你是绝对会成为敌人的第一攻击目标的，不能给敌人任何攻击的机会。

在困难难度下，辅助瞄准功能几乎失灵（只能在准心离敌人身体很近的范围内发生作用，但是这个时候基本上我们已经可以直接射击到敌人了，不过在情况危急的情况下还是能起到一点作用的，比如你一探头发现准心正好在敌人身体附近，马上瞄准射击就能打中敌人），我们几乎完全需要手动瞄准。由于本作战场环境非常贴近真实，敌人经常能够从四面八方上下左右一齐发动攻击，弹雨非常密集，经常会把我们打得抬不起头来，观察敌人位置的机会很少。所以我们要尽量抓住每一个稍纵即逝的攻击机会消灭敌人的有生力量，探头出去三发小连射干掉一个敌人然后马上回到掩体里是常用的战术动作。





藏好自己

前面提到了，本作中敌人的攻击是全方位的，我们只有在躲好的情况下才能有效反击敌人。本作比起系列其他作品来，掩体的耐打程度提高了不少，有很多掩体是打不坏的，我们可以细心观察，一旦发现打不坏的掩体，那么就可以用这个掩体当做自己的据点，战斗中可以全程缩在掩体里和敌人打消耗战。

有时候敌人所处位置比较尴尬，很难在当前掩体攻击到，我们不可避免地要转移掩体，转移掩体的时候不要直接站起来冲出去，而是保持蹲姿冲到另一个掩体后面，这样基本可以避免被敌人的火力覆盖到。切记，除非掩体间距离非常近，否则不要爬过去，缓慢的爬行速度让敌人有充足的时间把你打成漏勺。如果在无遮无拦的情况下突然被敌人火力袭击，一定要迅速冲到掩体后面趴好缓一缓再打，切记无论什么时候都不要站在空旷的地方，傻站在这种地方很容易被流弹击中。

利用好手雷

本作中手雷不能捏在手里一会儿再扔出去，也就是说我们不能指望把一颗手雷扔过去的时候它正好在敌人身边爆炸让敌人躲无可躲。但是相对来说，敌人躲避手雷的意识也比较差（仅指单机游戏中）。面对那些躲在掩体后面向你射击的敌人的时候，手雷非常好用。即使炸不死，也能把敌人逼出掩体让我们有充分的时间射击把全身暴露在我们枪口下的敌人。

基本战术

终于讲到这个部分了，本作由于非常强调战场真实感，所以我军的AI非常高，而本作困难难度的基本战术，也都是围绕友军展开的。

本作中敌人攻击对象的选择是根据我方人员的攻击强度进行选择的，攻击强度越高越容易成为敌人的目标，而本作的主要友军（也就是你小队里的那些同伴）都是无敌超人，基本上不会死，而且攻击欲望和攻击效率都很高。也就是说，跟他们在一起的时候，你相当于在周围放置了几个无敌、无限弹药还会自动吸引攻击的炮塔。大部分敌人都会被这些“炮塔”解决掉，我们在流程中所做的事情基本上可以概括为“躲在无敌队友身后放冷枪，看见形势不对就躲起来把一切交给队友来解决”。而本作战场非常混乱，有时候不好判断敌人有没有残余力量，这时候不要贸然冲出去以免被冷枪击中。这种情况下队友可以充当风向标的工作，当你看见队友停止开火开始冲锋的时候，你就可以断定面前的敌人都被清理干净了。游戏大多数时候都像是我们配合队友而不是队友配合我们。

而没有队友的时候相对会困难一些，因为敌人的火力会集中在你一个人身上，在这种情况下我们就需要采取更为保险的战术：消耗流。

首先在战场上找到一个安全的掩体，然后判断敌人所在的方位，我们可以通过敌人射出子弹的弹道来进行反向追踪（无论你露没露头，敌人都会向你不断射击）。判断好敌人的方位后马上探头一阵短点射干掉这名敌人（有可能无法在一次攻击内干掉，那么就多试几次）之后迅速缩回去，然后判断下一个敌人的位置。这样虽然速度很慢，但是基本上是绝对安全的。如果对方火力实在太猛，可以盲扔几颗手雷出去先遏制一下敌人的火力。

注意事项

1. 格斗刀的使用：刀子在本作基本上是废物，因为除了几处剧情事件之外，其他时候敌人都不会给你背刺的机会，而敌人也基本不会靠近到你可以用刀攻击到他们的地方：他们会在离你不远的地方站住，三枪把你射倒。反之，手枪在本作的近战中表现不错，基本上可以取代刀子的位置。

2. 战场中随处可见弹药箱（第一次途经弹药箱的时候会出现系统提示），弹药箱除了可以补给装备在身上的武器之外，还能补给手雷，也就是说在弹药箱旁边作战就相当于有了无限的手雷供应你进行地毯式轰炸。这时候无需判断方位，直接往面前扔出三颗手雷即可。

3. 敌人躲在掩体后面的时候经常会把一部分身体露出来让我们打，原因不明，我们可以慢慢瞄准那些暴露出来的部位，送他一个短点射。对于那些躲得比较好的敌人，我们可以绕到他们的侧面发动突袭。

注：首先，虽然很多人都知道了，但是这里还是要提醒大家一下如何才能在游戏中显示中文，进入游戏前把系统语言设置为繁体中文游戏中才会用繁体中文显示，否则会显示英文。

流程攻略

任务1：永远忠诚

剧情提要

我们的主角似乎正在焦急地赶路，而且后面似乎还有什么人正在追捕他，翻过护栏，他跳到了下面疾驰的一列轻轨列车上。“咚”地一声巨响，他重重砸在了列车顶上。随后他一个娴熟的翻身，跳进了车里。

这辆被恐怖分子劫持的列车似乎正是他追逐的目标，他在车厢中一路前进，中间虽然遇到了恐怖分子的顽强抵抗，但是对于出身海军陆战队的他来说，这些敌人都是小菜一碟。随着一个个敌人倒在他的枪口下，车里不断地回放着对方头目慷慨激昂的讲话：“这里的人都有罪！我们的使命是肃清他们！”

一路摸到了车头，他却被对

方的头目从身后偷袭，冰冷的枪口对准了他的额头：“你不可能一个人来的，你的同伙呢！说！说！”面对着这个他一直追寻的狰狞面容，他浑身却再也提不起劲来，眼前一黑，昏了过去。

困难难度难点提要

作为起到教学作用的序章，本任务的难度不高。虽然一开始只有一把手枪，但是车厢内部比较狭窄，两边的椅子可以用来做掩体，敌人很难攻击到我们。而敌人想要攻击你的话，必然会探出身子，所以把枪口对准路中间，等敌人探出身子就速射解决，这样就可以迅速消灭走廊中的敌人，向前走会发生QTE，简单的QTE结束后终于拿到一把像样的武器了，一路前冲，来到下一节车厢处，发现这里已经被设置了定时炸弹，按照系统提示打破玻璃冲出去，一段QTE后来到车顶，这里敌人会从你的左手边出现，扒住车顶向你射击，不过准头欠佳，很好清理，之后最好捡一把敌人的AK-74U用，这把枪火力猛射速快，在狭窄的车厢里能起到更大的作用，跳进车厢一路前进，来到车头发生剧情，本任务结束。

任务2：碎剑者行动

剧情提要

八小时前。

“十八个小时前我接到命令来和一个海军陆战队队员谈论一件事情，他说他有关于针对纽约的恐怖袭击的情报。”布列克面前的CIA调查员一副官腔地询问着他，“布列克中士，你只需要告诉我们你知道的就可以了。”

一张照片摆在了布列克面前：“你认识他吗？”

“我认识，他是所罗门……”“你觉得他正在计划袭击纽约？”没等布列克说完，探员就紧逼着问了一句。

“哦，该死，是的，你们需要听我把话说完……”布列克烦躁地说道，不过探员显然见多了这种情况，他们最擅长应付这种不听话的犯人：“我们换个话题，你最早听说所罗门和PLR是在什么时候？”

“九个月前，九个月前伊拉克库德斯坦，我们在执行碎剑者行动……”

九个月前，伊拉克库德斯坦。

布列克中士所属的部队在赶赴目的地图中接到了友军的支援申请，这次他们的敌人就是从伊朗叛逃过来的PLR部队。当地部队的一支小队已经失去联系，布列克他们的任务就是找到他们。

困难难度难点提要

这个关卡就是当初预告片中介绍的关卡。上来之后跟着队友走就行，行军过程中可以感到大地的震颤，似乎并不是战友口中的爆破部队鼓捣出来的。一路来到一片开阔地，突然，面前一名我方士兵中弹倒地，上前按照提示赶紧把他拖回来。这个过程中一般来讲其余队友已经帮你清理了正前方的敌人，我们要做的就是往那片停在一起的汽车那里扔一颗手雷，躲在车后面的敌人就会被连环爆炸炸上天。等我方部队冲出来就可以跟着他们来到停车场了，随后会被一颗火箭弹袭击，手持 RPG 的敌人就在对面二楼，更换武器后利用手里的 MK11 干掉楼上的敌人，之后左手边还会出现一名手持RPG的敌兵，一样狙掉，之后就可以和队友配合歼灭冲到广场上的敌人了。

由于狙击手还在附近，我们只能先撤回屋子里，接下来的路线很简单，从头到尾跟着队友走就可以了，消灭途中出现的敌人来到屋顶，爬到最远端用队友送过来的火箭筒轰掉对面的大楼，一直压制我们的狙击手就算清理掉了。

轰掉狙击手，来到房顶的另一端，我们接到了友军的通讯，他们需要掩护，我们的任务就是掩护他们横穿过马路。接下来出现的敌人比较多，在楼下的敌人最好交给队友去应付，而对面楼顶上出现的敌人需要我们解决，这里最好使用带瞄准镜的 MK11 在敌人出现后马上干掉敌人。如果没能第一时间清理掉敌人也不要试图和敌人对射，在困难难度下对方一枪就能要了你的命。躲在掩体后面 – 探头射击 – 躲回掩体后面，重复这个动作可以比较安全地清理残敌。

护送友军任务结束后敌人大批增援赶到。我们需要赶紧找一条退路。跟着队友一路前进，来到下面杀进对面的仓库中，这里有大批敌人，要善于使用手雷灭敌。清理掉面前的敌人后最好马上找个掩体藏起来，敌人会出现增援，暴露在敌人的火力下只能被打成筛子，这里的敌人也非常善于使用手雷，所以最好退回到进门之后的拐角处和敌人战斗，免得被敌人的多重火力憋死在掩体后面。

出门之后大街上四散奔逃的都是平民，不要开枪。触发发现炸弹的剧情后，顺着地面上的红色线前进，进门之后一路前行，来到地下室深处，用 QTE 干掉一名敌兵后拔掉电线拆除炸弹。之后我们需要赶快跑出去和队友们汇合。

街面上的战斗比较简单，我们不需要费力消灭敌人，躲好等队友清理敌人就可以了。一路跑到桥上拿到 M249 轻机枪，架在面前的栏杆上一阵扫射，记得先清理对面拿 RPG 的敌人。其实这里也可以不打，随便开两枪等待我军武装直升机赶到就能解决问题。之后下桥冲到敌车残骸前，利用重机枪对对面的敌人进行火力压制，打得差不多的时候发生大地震，本任务结束。

本关卡中涉及到的成就

Not on my watch/ 王牌保镖

在大楼楼顶掩护楼下医疗小组通过的时候不要让他们受到攻击。

这个成就算是比较简单的，前提是要在在简单难度下。只要先玩过一次记住敌人出现的位置然后先期封锁住敌人就可以了，注意这里要先打倒楼下大街上的敌人再对付对面楼顶上的敌人，因为楼下的敌人攻击医疗小组的积极性要大一些。

任务3：暴动

剧情提要

“所以你昏迷过去了，对吗？”

“是的，当时发生了地震……我醒来的时候已经是晚上了，我确实看见了某样东西……”

“等等，先生，你到底昏迷了多久？六个小时还是八个小时？这很重要。”探员决定寻根问底。

这很重要吗？布列克几乎被探员这令人恼怒的镇静惹毛了，他们难道不知道现在很危险吗？

“周围很黑，我也不知道时间……”

“可是你却看见了一些‘东西’？”

“是的，我看见了……”

眼前一片血红，艰难地推开压住自己的岩石，布列克终于想起来了，自己在作战任务中被卷入了一场地震。

一名身穿便装的男子带着卫兵来到一名美军官兵面前：“先生，你是要活，还是要死？”

未等美军士兵回答，卫兵就拖走了这名还在痛苦尖叫的美军士兵，而布列克再次昏了过去，再次醒来的时候，已经到了深夜。

困难难度难点提要

初始阶段我们没有枪械，只有一把防身刀。这里尽量躲在阴影里蹲着前进，这样才不会被敌人发现。从被毁坏的下水道钻出来，冲进对面的大门可以发现三个敌人，用刀子杀死离你最近的那个敌人可以获得武器，然后干掉其余敌人继续前进（对面会出现一名敌增援）。由于拐过弯后敌人众多，而我们现在只有一个人，所以这里要谨慎一些，探出身去之后马上缩回掩体，把敌人引过来一一歼灭。可以用手雷解决掉位置比较隐蔽的敌人。

消灭敌人冲出仓库，对面的广场上也有大批守军，面前左手的两个敌人可以先发制人击毙，然后消灭掉残敌，快速冲到目标地点，对面下面的车库前有很多敌人，火力非常猛，硬拼比较吃亏。好在这里依然可以先发制人，往左边扔两颗手雷然后射击右边的敌人，争取一照面就消灭大半，敌人会出现增援，和原有敌兵配合起来火力凶猛异常，经常出现我们刚一探头就被击中的情况，好在附近有一个弹药补给箱，我们相当于有无限的手雷供应，这里可以利用地形优势不断轰炸下面的敌人。战斗进行到一定程度，从右手边的高台上会出现敌增援，可能会打我们一个措手不及，好在这些家伙不会关灯，一看见自己的右边出现强烈的白光就要留神了，千万不要让他们靠近，近距离他们有秒杀你的能力，趁他们还没过来对着光源进行扫射即可，另外，这里可以解除成就 Roadkill。

消灭掉下面的敌人，钻进对面的车库中，刚一进门车库就被封锁了，在里面等一会儿，敌人会帮你开门。干掉那个好心的敌人和外面留守的两名敌人之后出门，快速冲进对面那辆毁坏的电车里。在电车里遭遇敌人火箭弹攻击，爬到电车出口那里，消灭掉外面驻守的三个敌人（可以先从车窗扔一两颗手雷出去炸敌人一下）。

来到目的地，赶快开门进去，冲过去用凶猛的火力消灭掉出现的两个敌人，然后赶紧进入已经变成一片废墟的学校，这样可以躲开身后的敌人追杀。往前走，终于和我军汇合了。闷头跟着面前的战友一路狂奔到大街上，听从指示进入一辆悍马，利用悍马的机枪压制敌人，这里不需要对着敌人扫射，轰爆场景中的汽车就可以直接解决大部分敌人，过一段时间之后我军直升机赶到，枪口右转消灭一部分敌人后我们的悍马被炸毁，之后赶紧无视敌人的攻击直接冲向直升机，上飞机后任务结束。

本关卡中涉及到的成就

Roadkill/ 死于非命

利用汽车杀死一名敌兵

关卡中段回来到一个车库，进入车库前需要和站在广场上的大批敌兵开战，这里先不要惊动对方，从你右手边的高台上爬上去，爬到尽头会发现一辆几乎完好无损的黄白色出租车，上去把车踹下去就能消灭敌人拿到这个成就。

Involuntary Euthanasia/ 早死早超生

在大楼坍塌砸死两个敌兵前手动干掉那两个敌人

在关卡中段可以会来到一个车库，进门后车库门会被封锁，之后敌人会帮你开门，开门冲出去之后必经之路上会有一辆报废的公共汽车，进门之后会被一枚火箭弹轰击，消灭掉车外面的敌人之后回车库补给一下手雷，确保自己身上带有四颗手雷的情况下从公车另一边的大门出去，出去之后马上边往前走边仰头扔出四颗手雷炸死出现的两名小兵（四颗手雷是为了保证成功率），这样他们就不会被大楼砸死。用枪也可以，不过需要一些运气成分。

任务4：追猎行动

剧情提要

“地震之后，巴夏尔和他的PLR 掌控了整个伊朗，他是我们实实在在的威胁。”联邦探员依旧不紧不慢。

“对不起，我们在上历史课吗？”如果不是面对 CIA 探员，焦急的布列克可能会站起来把身子下面的钢管椅戳进对方的嘴巴。

“我是说，你之后参与了什么针对巴夏尔的行动？”

“我参与了空袭伤害评估，你知道，这是个程序。”布列克明显表现出了不耐烦。

“那你跟负责空袭的哈金斯有什么交集吗？她是当时负责空袭的 F-16 的副驾驶员。”

“她……”布列克陷入了沉思。

困难难度难点提要

作为空战体验关卡，本任务可谓全无难度，遵照指示行动即可。中间遭遇伊朗战斗机攻击的时候我们要和他们进行空中战斗，保持那些家伙在你的准星中间，他们的飞机头顶上就会出现锁定标志，之后就可以用导弹轰下来了。如果敌人绕到你后面并锁定了你，就在听到“嘟嘟”的急促警报声后按 LB 键发射诱导弹躲开他们的攻击。消灭全部米格战机后进入地面攻击阶段。

地面攻击阶段就非常简单了，一路按照指示消灭掉不断出现的敌人目标即可。只是注意切换成红外线显示击毁敌军跑道上的飞机的时候要一直保持目标在你的准星中即可顺利完成任务。

本关卡中涉及到的成就

You can be my wingman anytime/ 最佳拍档

在驾驶飞机作战的过程中不受伤且弹无虚发

这个任务比较困难，尤其是失败之后不能通过读取存档点的方式反复刷，需要一次完成，不然就要重新来。不受伤的诀窍是听到警报声变得急促之后再 LB键发射诱导弹，而弹无虚发这点则比较麻烦，一般敌机都会射出两拨诱导弹，我们需要耐心等待对方诱导弹发完之后再射击，另外提醒大家一点，射出导弹的时候最好能保证天空中没有诱导弹的痕迹，否则可能会前功尽弃。

任务5：断头台行动

剧情提要

“你知道巴夏尔不可能在那里所以你才参与了空袭伤害评估，你是先就知道所罗门和巴夏尔没有联系，对吗？”

“我知道巴夏尔一定还在德黑兰的某处，我见过所罗门，所以……”

“你明白吗？你现在不是被审

讯！你确定有罪，用不用我提醒你是谁杀掉了你的上司？”对面一直一言未发的 CIA 官员显然认为布列克在说谎，他揪住了布列克的领口，布列克也针锋相对地试图过去厮打他已经看着已经很不顺眼的探员。

“算了吧。”另一个探员息事宁人地说道，“你知道这对他没用，还是让他讲讲怎么在德黑兰找到那颗核弹的吧。”

在德黑兰银行身处，进行斩首行动的布列克一行没有发现目标任务巴夏尔的身影，反而找到了巴黎和纽约的地图、一张标有 6.02 标记的列车时刻表，以及一枚核弹。

困难难度难点提要

这场巷战的规模相当大，敌我双方的数量很多，所以本关整体难度并不高，跟着队友冲，按照画面指示安放迫击炮发射照明弹，然后继续往里冲，看见敌人的话就在掩体后面躲一躲等待我方近乎于无敌的士兵们发威干掉敌军即可，觉得寂寞的话可以开两枪助助兴。

穿过正面的大桥来到另一边，这里有敌人的枪巢，不过这里不需要我们干掉敌人枪巢，只要冲到枪巢下面，这个枪巢就会被我军支援火力端掉。端了两个枪巢后向大楼冲锋，这里是一个难点，敌人火力异常猛烈，而且从多个方位向你发动潮水般的攻击，建议先不要来到上面刚才敌人放置机枪巢的地方，而是留在下面歼灭一些冲出来的敌人，然后再冲到上面去，在上面也不要直接迎着敌人火力从道路中间冲，而是从最左边贴墙冲过去，如果受到攻击就迅速回到掩体趴好躲避等待我军兵力跟上。最后冲上楼梯，友军解决掉敌人的机枪点之后冲进大楼。记得在冲进大楼前把手里的武器换成霰弹枪一类的近战武器。

进去之后踹开大门，来到一个狭长的通道，通道尽头的门踹开后会被敌人袭击，赶快用霰弹枪速战速决。消灭掉所有的敌人后从大楼冲出去，坐上面前的悍马，我们要去执行上面给的送死任务了。

来到一辆明显被敌人当做路障的油罐车前，等敌人轰掉油罐车后赶紧跟着友军一块冲到大桥下面，绕到桥上跟着神勇的友军干掉敌兵，通过这里。

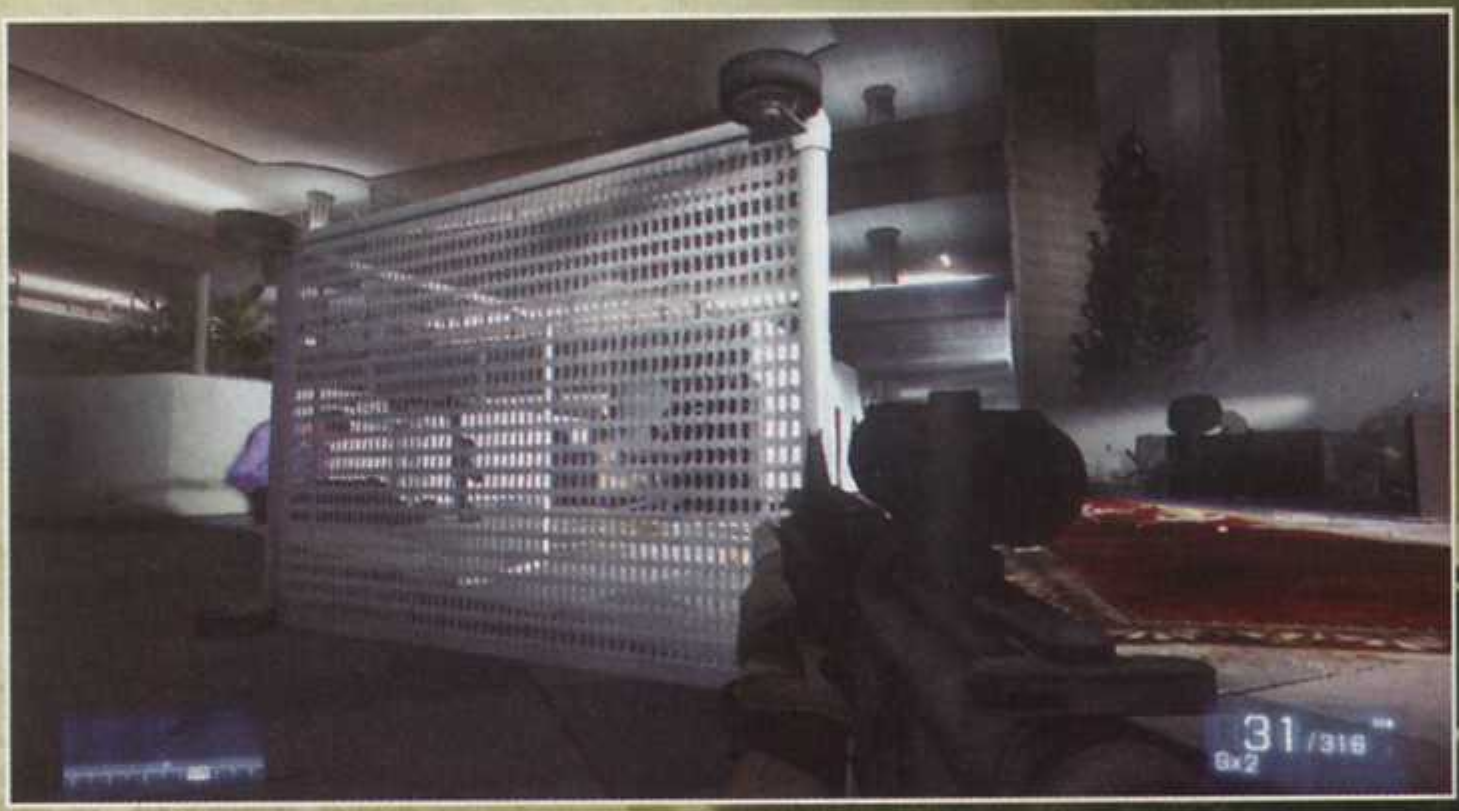
爬上面前的凸起的地表，面前停有大量汽车的街道中埋伏着大量敌人，由于这里敌人数量过多而且掩体非常不安全，推荐全程躲在队友后面放冷枪，而面对不肯冒头的敌兵也可以打爆汽车杀之。这里可以让队友先前进把敌人援兵引出来，全部消灭后再前进，这样就不会被突然冲出来的敌人乱枪打死。杀过去之后，敌人增援了一辆……T-90 坦克。我们目前的武器显然没法对付这家伙，赶紧跳进路中间的壕沟里跑吧，冲进面前的大楼里就安全了。

从大楼出来，我们来到了银行前，不过由于目前敌军 T-90 编队封锁了道路，我们想直接进攻银行肯定伤亡惨重，所以我们需要先搞定装甲车部队，跟着队友冲到高台上，消灭高台上的所有敌人直呼可以捡到一具标枪反坦克火箭，用它消灭掉三辆先后出现的 T-90 就可以集结部队准备攻击银行了。

银行正面的火力相当凶猛，好在我们也不需要从正面攻进去，跟着队友绕到侧面后一路杀到银行后门。托队友上去之后顺着他放下来的梯子爬上去。从厕所进入银行，一段 QTE 后解决掉一个敌兵。出门后用刀子解决掉眼前的敌人，我们终于被敌人发现了（这里是必然会被发现的）。

这一段敌人的火力也相当猛烈，可以借助友军的力量慢慢推进，要注意那些出现在头顶的敌人，即使你躲在掩体后面他们也一样可以打到你，一看到头顶平台有敌人出现就要立刻解决，其他时候可以采取一路匍匐前进的姿态，虽然难看了些但是可以确保安全，来到正面的楼梯配合友军清空中庭后重新集结部队。

重新接受命令后从电梯井下去，滑到最下面通过 QTE 扔一颗闪光弹并飞身进入银行金库，进去之后马上抄霰弹枪干掉面前两个被晃了的敌人，之后面前的通道分为两条，每条通道中都埋伏这大量敌人，我们可以先消灭左边通道中的敌人，站在墙边的话他们就会一个个出来送死。在我们干掉这里所有敌人的时候队友也基本上把另一条通道清空了，跟着他们杀过去就行了。



任务6：战友

剧情提要

“你看见了几颗核弹？”扮演黑脸的探员反复在布列克面前踱步，布列克真想告诉他让他静一静。

“一颗，可是那里原本可能有三颗。”

“另外两颗你知道在哪儿？”

“反正，有一颗在这里。”布列克再次试图警告这两位探员。

“那你知道他为什么要去巴黎吗？”探员放弃讨论核弹话题，而是给布列克找出了一张照片。

“帝玛·马雅可夫斯基，格鲁乌间谍，相信他出现在巴黎不是什么偶然事件。”

“哦，天哪，那么说他失败了……”布列克开始喃喃自语，仿佛发生了什么他最不想看到的事件。

“我想你知道这个俄罗斯人为什么去巴黎是吗？”探员看出了布列克的紧张，追问道。

“告诉我巴黎发生了什么，我就告诉你们我知道的！”

“可是我们知道的并不比你多，先生。”探员说道，“而这个俄罗斯人才是知情者。”

巴黎，一辆豪车里。

“如果核弹在巴黎爆炸，那么俄罗斯难辞其咎，数百万人或许会死于世界大战的战火。”

“所罗门真是个疯子……这么多年还想复仇。”

“如果我们接近核弹，那么就能阻止核弹被遥控引爆，这样才能阻止事态发生，我想你做这个正合适，帝玛。”

格鲁乌的精英特工没说话，多年的特工生涯已经让他养成了沉默寡言的性格。他知道，如果不能在泛欧大厦中找到核弹，他们将损失更多。

困难难度难点提要

开车闯进大门后进入左边控制室砍断电线帮助队友推门进入内部。停车场中有不少敌人，炸车仍然是清理敌人的最快途径，消灭盘踞在这里的敌人后继续前进。冲出大门后敌人会借助汽车灯当闪光灯干扰你的视线，最好扔一颗手雷过去解决。

继续在停车场中前进，下面一片停车场中有手持 RPG 的敌人，先揪出来干掉，否则你会被敌人火力压得四处躲避抬不起头。在远处射击你的敌人最好离得远远的狙击解决，而躲在车后墙壁后的残敌尽量交给队友去对付。

跟着队友上楼，踹开大门扫射一阵后赶紧出来按画面提示戴上防毒面具。接着上楼，通过 QTE 干掉一个敌人后来到毒气弥漫的走廊，面前的道路分为两条，队友们会自动攻击左边通道并把敌人火力吸引过来，我们可以从右边溜过去包抄敌人后部。杀过办公区和队友合流后面前的道路继续分为两条，依旧选择和队友相反的那条道路。

再往前来到一条宽敞的走廊，敌人经常从楼上对我们发动袭击，最好的办法还是让队友前进把敌人引出来我们再进行歼灭。全灭守敌后上二楼，进入主交易厅，进门之后向左走一步之后我们可以停留在这里封锁从左边通道出现的全部敌人。从左侧包抄过去消灭和队友对峙的敌人把队友放过来，然后赶紧退回去并消灭从左侧通道增援过来的敌人，绕到主交易厅右侧，通过这里的窗户可以射击到埋伏在对面大厅正在和队友对射的敌人。

一路冲到一个类似信息处理中心的地方，这里我们发现了持有核弹的人，不过大厅里敌人众多，不可能冲上去追赶那个人。大厅里地形比较复杂，大多数时候我们需要和敌人短兵相接，这里最好从右侧溜过去，来到靠近对面出口的白色花坛附近，蹲在这里可以一批一批地解决敌人援兵，之后就可以和队友配合杀光守敌了。

之后一直跟着队友向前冲，冲到银行大门口之前是没有正式交战的，冲到银行外面那条街道，消灭掉依托警车据守的敌人之后转过弯来，这里的敌人封锁了路中央，所以我们最好冲到路对面的白色汽车那里，利用汽车作掩护消灭敌人。

一路前进，在路上会遇到重装警察的阻截，这里最好退回路中间那辆被击毁的公共汽车那里，从窗户里向外射击干掉重装警察，一路狂奔，消灭重机枪封锁之后追着目标进入一个走廊，发生队友阵亡的事件后赶紧跟着另一名队友冲进去。月台上干掉一个敌人后任务结束。

本关卡中涉及到的成就

The Professional/ 专家

两分三十秒内追上敌人，中途不能死亡

首先，请选择最低难度。在关卡后期从泛欧大厦正门冲出来之后，一路顺着路跑并不断扫射，当队友提示对面有重装警察出现的时候就往路中间拼命扔手雷，然后继续狂奔，运气好的话甚至可以在一分半钟之内追上敌人。

任务7：迅雷行动

剧情提要

“这是什么，这不是核弹！该死，诱饵！”

“天哪，那是什么……”

“十八小时前，八万人死于核弹爆炸。核弹符合俄制规格，我们怀疑是帝玛做的，你怎么认为。”

“不可能，这是 PLR 和所罗门的手笔！这就是我们在德黑兰发现的遗失的那枚核弹！我就是在阻止这件事情在纽约发生！”该死，他们听不明白吗。

“我们还是从你们在德黑兰银行的经历讲起吧。”探员再次转移了话题。

“恩，我们发出了求救信号，是 C 连的米勒救了我们……”

困难难度难点提要

本任务需要驾驶坦克作战，行进至半途会有 PLR 的坦克从斜前方杀出，我们可以从对方坦克的侧后部进入战斗，算好提前量一炮就可以击毁敌人的一辆坦克，消灭掉面前的敌人后继续前进。切换至热成像干掉敌人两辆坦克后我们被地方的火箭炮挡住无法前进，这里自动切换到空中单位扫清地面障碍。

空中攻击效果不佳，我们需要利用按住左摇杆的加速冲刺迎着火箭炮冲到敌人营地中，进入营地后消灭掉周围的敌人，来到营地后部可以发现敌人的三台火箭发射器，干掉它们。

冲出营地，不久之后对面就有两辆坦克出现，这里不要急着冲上去干掉它们，而是留心你的左边，这里会出现五辆 T-72 坦克增援，如果发现敌人在集中射击你的话就要后退躲一下。干掉敌人坦克后会接到击毁敌军车辆的指示，面前的公路会开出敌人的车队，不过与此同时敌军会增援三辆坦克，这三辆坦克（目测是 T-90）耐打程度比之前的坦克高一些，不过数量少，也不难对付。

之后前进到桥下，这里需要下车协助工程部队拿回起爆器，这段路程比较凶险，敌人火力猛、攻击点分散而且无限增援，我们要做的就是在掩体间快速移动并拿回起爆器，这里建议走坦克的右边，这样，我军坦克、白色隔离护栏和路中间那辆燃烧的装甲车都可以成为不错的掩体。拿回起爆器后赶紧顺着白色隔离护栏跑回来引爆，这里有一点运气成分，由于我们是背着敌人火力跑的，两枪就足以致命，所以可以看到掩体就过去蹲一下保护自己。引爆后赶紧冲刺跑到坦克边上坐上去，被打死在坦克边上的话还得重复一遍拿起爆器的过程，坐上坦克就轻松多了，用你的 .50 把他们轰杀至渣吧！

一路上非常简单，没有什么敌人能禁受得住我们的扫射，优先消灭手持 RPG 的敌人即可。加油站中的坦克显然不需要我们射爆，打炸加油站就能轰爆它。来到大桥前会有汽车炸弹袭击我们，干掉正面冲来的两辆之后还需要干掉从右边冲过来的两辆。之后消灭桥上的三名手持 RPG 的敌人。任务结束。

本关卡中涉及到的成就

Scrap Metal/ 满地废铁

第一次遭遇敌军坦克的时候独自击破对方的六辆坦克

关卡前段会遇到敌军坦克部队，这里需要手脚快一些，要在我们神勇的队友解决掉敌人之前干掉对方的六辆坦克，建议算好提前量，在敌人还在移动中的时候就尽量击毁敌人，因为这时候队友主炮的命中率相当低，不会给你制造太多麻烦。

任务8：嫉恶如仇

剧情提要

“我们带着核弹等着米勒的增援，三分钟，他们说三分钟会到达……”

“你们来到我的国家，杀害我们的人民，我们奋起反抗，却被视为恐怖分子……”巴夏尔朗读般的语调并没有引起被俘的米勒的注意，他脑中反复重复的一句话倒是所罗门所说的：“我父亲告诉我，死亡也是成长的一部分，对吗？希望你成为你孩子心目中的英雄。”

“对不起，我的孩子……”钢刀及颈，米勒被处决的镜头传遍了美国的每个角落。

困难难度难点提要

继续驾驶坦克作战。全程按照目标指示前进即可。最后发生剧情。

任务9：夜袭

剧情提要

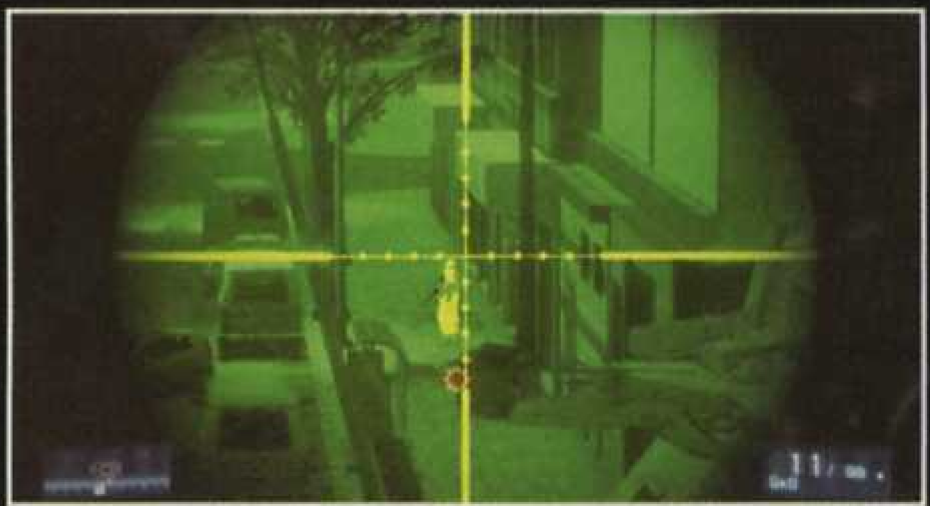
“这段影像很残忍，但是仍然无法证明所罗门和核弹的关系。”对面的探员依旧冷冰冰的。

“你们站在哪边的？你们看到他杀了米勒，还毁了巴黎！”布列克一阵阵剧烈的头痛。

“那这么说你和帝玛的足迹也遍布整个事件，你们也和这件事情有关系！而且，你还无法证明你的论断，你根本没有证据。”

另一位探员没有说话，起身接了个电话，回头严肃地对布列克说到：“所罗门的一个化名出现在了纽约。”

“你们看吧！我就知道，当时巴夏尔说过所罗门是他的左膀右臂！这是他们做的！”



“什么时候说的。”探员显然觉得这个问题很重要。

“我追杀他们的时候，和坎波在一起的时候听到的……”

困难难度难点提要

上来先狙掉右前方的四盏灯为陆战队直升机降落提供掩护。用红外感应瞄准一下我方下面的陆战队员之后绕到大楼另一边。

我方士兵开始移动之后用准星追踪他们的行程，来到一座大楼拐角处，你的副手发现了对面二楼有敌人，狙击掉这名敌人为陆战队开路。之后就可以垂降到地面上了。

跟着队友一路潜行到小巷子里躲开敌人的巡逻兵。狙击掉对面二楼的巡逻兵，之后一切行动听从队友的指挥即可。登上楼顶之后继续掩护队友，敌人在街对面由两个巡逻兵，瞄准离你比较近的那个巡逻兵的头部射击可以一枪解决两人（同时解锁成就 Twofor）。

下楼后跟着队友一路狂奔来到一座楼里，用刀静悄悄滴解决掉挡路的敌兵，这里不要靠近敌人，画面出现提示之后按下 R1/RT 键就可以自动进行搏斗并杀掉这名士兵。紧接着我们被敌军发现，这里要立刻冲出去并一路狂奔不停，直到冲到下水道里。

从井盖爬出来之后可以发现敌军一小队士兵守在这里，这里不可能不被发现，先下手为强干掉几名士兵的话战斗会轻松很多。这里没有手雷，尽量利用手里带夜视仪的狙击枪消灭敌人。一路来到米勒下士被处决的地点的时候会从红色大门外面出现一大批敌增援，这里要先躲在左边角落里和敌人对射，争取多杀死一些绕到右边的敌人（看不清敌人的话射击探照灯即可）。等大门被轰开之后可以迅速来到另一边，匍匐前进到门口，杀掉正面的敌兵，敌人会一个个赶到门前送死，很好解决。

和己方部队汇合后冲过面前的广场，重新分配任务之后跟着你的副射手来到楼上，按照指示消灭敌人掩护陆战队前进。等我方在外面放风的人员和敌人交上火之后，我们需要帮他们进行掩护射击，尽量消灭冲他们过去的敌人，而这里开始有一些敌人的狙击手在楼上对我们进行射击，看到对面楼上出现敌人就要第一时间解决。

之后我军士兵开始搜查第二个房间，依然需要掩护他们，不过这里敌人攻击我们的火力极为猛烈，我方经常被打得抬不起头来。这里不要长时间瞄准一个目标，开一枪就要马上缩回来，最后跟队友一起冲出去拦截巴夏尔。冲到目标地点后就会有一辆汽车告诉冲出来，不要开瞄准镜，迅速射它几枪就能把它拦下来。

过去来到汽车残骸边，队友扛起了巴夏尔准备撤离，不过敌人的阻击部队马上赶到，虽说队友让你在这里打掩护，但是这种情况下打掩护跟被打成筛子简直是同义词，赶紧跟着队友冲进对面的小院中。

下面我们的工作是守门，不要让敌人进来，守在另一边的垃圾箱后面封锁大门口就可以了。放手一段时间后推门下楼。来到商场，我们需要守卫这里一段时间，我们可以拿到三枚阔刀地雷，最好插在正面楼梯口和左右方通道那里，阻止敌人进攻。先利用地形优势消灭楼下的敌军，然后会接到通知，敌人准备从楼上开口杀进来，这里最好退回到守护巴夏尔的房间里，趴货架中间射击冲进来的敌人，这里的敌人普遍不知道关闭探照灯，冲着有光亮的地方射击即可。

接着转移阵地，敌人第三波攻击也跟着到了，这里多数敌人会在楼上冲我们射击，必要的时候需要通过弹道来判断敌人的位置，争取每一次开枪都能杀死一名敌人，逐步削减敌人数量。消灭第三波敌人之后，迎来本关的最后一段旅途，也是最后一个小

难点。

在发生巴夏尔说胡话的剧情之后我们要掩护他们撤退，其实这里你的队友是无敌的，完全不用管他，堵截在正面的四个敌人也会直接被他干掉。你要做的就是尽量清理场中的其余敌人，好让自己安全冲出去。干掉从右手边平台包抄过来的几名敌人之后赶紧冲出大门，冲出去之后要立刻跳进左手边的花坛后面趴下躲避敌人的攻击，然后迅速冲到下一个花坛后面等待，直到他们冲你喊“好了！快！快！”并且目标地点是飞机机舱门外的时候我们才可以冲上飞机，不然你会发现飞机根本无法登上，你会被敌人的重火力打死在直升飞机前，所以这里千万不要着急，等可以登机再冲过去登机才不会功败垂成。

本关卡中涉及到的成就

Army of Darkness/ 暗夜奇兵

用四颗子弹击碎四个探照灯

在关卡最开始的地方，我们需要击毁四个探照灯帮我方直升机降落，这里需要弹无虚发打破四个探照灯。不要直接射击光最亮的部分，而是要射击亮光上面一点的部分，这样可以保证命中率，有时候风会把探照灯吹得左右摇动，等它静下来再打即可。

Twofor/ 一箭双雕

在关卡中一发子弹击毙两个敌人

非常简单，参照流程中的提示即可。

任务10：进退两难

剧情提要

“是……所罗门……他窃取了核弹，他要复仇……他出卖了我……他利用了我们所有人！”虽然美军成功抢到了巴夏尔，但是对方已经奄奄一息，死前他断断续续地说出了这句话。

“听着！这个月14号太阳下山之后……他会发动攻击……火车！”巴夏尔竭尽全力喊出这句话之后咽了气。

“巴夏尔的电话上有个俄罗斯军火商卡瓦洛夫，你认识他？”

“我只知道因为这个电话我们就被调动到了北伊朗，因为卡瓦洛夫手里可能有核弹。”

“他的遗言只有你听到了，你怎么证明核弹的问题？”

“你不是接到电话了吗，你知道所罗门就在纽约，我们在浪费时间！”这句话布列克已经说了很多遍。

“我们需要补全你的经历，这样才能确定你的可信度。”探员冷冰冰地点回了布列克，“接着，给我们讲讲你在卡瓦洛夫老家里的故事吧。”

困难难度难点提要

从林里的战斗最困难的地方在于经常看不清身穿迷彩服的敌人在哪儿，我们可以不断匍匐前进，利用巨石和草丛移动，慢慢靠近敌人，直到观察到敌人位置再攻击。干掉一个敌人之后队友跟上，和队友并肩作战的时候就简单多了，顺着队友的弹道可以很方便地观测到敌人在哪里。

穿过山谷，正式进入和俄军的大规模火力冲突，这个阶段相对来说倒比较简单，配合队友放冷枪就可以了，最后敌人会驾驶载具增援，要第一时间击毙车上的枪手。再向前进会遇到第二波敌人的阻截，其中还会出现一辆敌军坦克，蹲在石墙后面给它两发火箭弹就能搞定收工，千万不要跑出去逞英雄。

之后的战斗可以总结为“在无敌队友的掩护下边放冷枪边清理敌人”。消灭最后一个俄罗斯伞兵后会发生被战斗机攻击的剧情，这里一定要跟紧自己的队友，看到他们躲壁就要跟他们一起躲起来。

最后冲到载具边上捡起载具上的毒刺，把对方战斗机打下来就可以结束任务了。

本关卡中涉及到的成就

What the Hell “Are” You/ 何许人也?

在初期打退俄军伞兵的攻击后，从俄军尸体上找到一个狗牌

关卡最初发生遭遇敌人袭击的剧情，下车后从车子右边绕过去用刀子背袭干掉一个敌人拿到狗牌。

Butterfloy/ 花蝴蝶

只用一枚毒刺就击落俄军战斗机

首先不要攻击，而是看好它的飞行轨迹，飞机飞到最远方准备掉头的时候开始瞄准，掉过头来冲你飞过来的时候发射。由于飞机此时运动极为缓慢，很容易被一颗火箭弹打下来，但是注意，从飞机出现到把飞机打下来，你都不能阵亡。

任务11：卡法洛夫

剧情提要

“你认为科尔中尉杀了你的同伴对吗？”

“不，没有……”

“不用辩解，我理解你内心的想法。”一直扮演黑脸的探员叹了口气，“你的队友也许无从知道你的真面目了。包括你为了敌人攻击他们的事实。”

“俄罗斯人不是敌人……”

“好了，我们换个话题，当时帝玛也在伊朗，你知道他为什么在那里吗？”

“你遇到了帝玛，你做出了一个决定，一个事关你忠诚和信仰的决定！”

“不，你根本不知道我做了什么决定……”“那就说服我你没有背叛！”

困难难度难点提要

先跟着队友往前冲，在发现接到队友的指示后就可以用手中的微冲对准敌人一通扫射，干掉面前的敌人之后就可以去武器箱那里拿取武器了，建议随身携带一把霰弹枪。干掉所有增援的敌人之后坐上敌人的车向卡法洛夫庄园前进。

进入敌人基地，干掉敌人获取指纹冲进大门，开门之后冲到外面去，远处有会出现敌增援，其中一名敌人持有 RPG，所以不要靠近场景中的汽车，利用台阶作掩护慢慢和敌人周旋。消灭掉驾车出现的敌人后前方的山坡上会出现持有 RPG 的敌增援，不要贸然暴露在敌人的火力之下，也尽量不要离那些车太近，高难度下一发火箭弹就能要你命。这里需要来到场景右手边，这里可以利用天然屏障挡住对方的轰击，慢慢确定敌人位置再发动攻击消灭火箭筒手。

前面游泳池驻守敌人非常多，正面突击难于登天，好在我方躲避的路基掩体旁边有一条下水道，钻过去可以来到敌人后方，从这里和队友一起两面夹击敌人会安全很多。

接下来我们要帮助队友提供火力掩护，从另一边上楼，干掉一个敌人后夺过他的狙击枪。上楼之后利用狙击枪掩护队友，不过这里更重要的是让队友掩护你……蹲在一上楼的花坛后面利用红外瞄准镜放冷枪清理掉那些同样使用狙击武器的敌人就可以了。敌人全面撤退后跟着队友往前冲，这里最好先找好掩护，然后利用狙击枪干掉正面别墅楼顶上经常出现的敌方狙击手。

清理干净敌人后来到别墅门前，协助队友干掉守在入口的敌人，跟着队友冲进去。

接下来的路需要和队友分头前进，不过我们楼上的道路还算简单，敌人数量比较少，从另一侧下楼后记得回身支援一下队友让他们杀过来，然后队友会冲过来帮你拖住敌人，我们就可以从另一条路绕过去包抄敌人了。继续前进，消灭一个手持火箭筒的敌人之后队友会站在一扇门前，门另一边的敌人会用霰弹枪开门，注意不要站在门前。一路消灭敌人，之后又要与队友分开

行动，我们的目标还是清空二楼，不过这次敌人有些多，最好等楼下的队友冲过去吸引住敌人的火力之后再消灭二楼的敌人。

和队友汇合后攻入地下室，这里非常黑，但是我们没必要开灯，开灯只会成为敌人的靶子，在黑暗中我们只需要瞄准那些发光点射击就好了。清理干净敌人后继续分兵两路。

这次我们的处境比较凶险，由于这个类似于射击训练室的场景非常狭窄，每一角落和拐角处都埋伏有敌人，所以在穿过门或者拐过角落的时候一定要先探一下头之后立刻缩回去听对面的反应，这里掩体比较多，步步推进的话问题不大，最后穿过训练室来到上面，这里要干掉两个用重机枪狂射的家伙，依托角落慢慢磨吧。之后可以与队友合流。

下面一段路可以让队友冲在前面，大部分敌人会被他们直接解决掉，而守在楼梯口的两个敌人还需要我们自己解决，干掉两个门神后狂奔出门，飞奔向停机坪上那架直升机揪下那个军火商人。

之后扮演布列克来到泳池边，和帝玛对话后需要我们自己按键开枪，你没有别的选择，只能一枪崩了自己的长官。之后结束任务。

“所罗门手里有三颗核弹，他的袭击目标至少有两个：巴黎和纽约，我们需要阻止这一切，这样我们两国就不会交战。就我们两个，不需要别人帮忙。”帝玛这么告诉布列克。

这时，一名美国士兵闯了进来，眼前的情形怎么看怎么像两个人在做秘密交易，而刚刚死了战友群情激奋的美军显然不想听眼前这个“俄罗斯人”胡扯，没办法，为了世界，布列克只好开枪。

“记住，尽你所能找到所罗门！”帝玛迅速消失在了布列克眼前。

本关卡中涉及到的成就

Practice Makes Perpect/ 百步穿杨

打破射击练习场所有标靶的头部

射击练习场就是关卡最后那个红色的房间，当你走过标靶的时候标靶会弹出来，过去抽出枪零距离给那标靶的脑袋上来一枪就可以了，这里要爆所有标靶的头（15 个），注意不要遗漏，而且，中途不能死亡。

任务12：大毁灭者

剧情提要

“得了吧，中士，你被俄国人耍了，帝玛不过是利用你射杀你的长官，然后自己跑到巴黎去放核弹。”

“而且，所罗门是我们的海外特工，他在我们的掌控范围之内。”

这两句话说得布列克头晕目眩，临走的时候，探员还接了个电话：“你说什么，什么叫丢了一列火车……”

瞬间，一切线索都在布列克脑袋里连成了一条线：两幅地图、两颗核弹、所罗门、写着 6.02 的列车时刻表……他看了看对面的被叫进来指证他杀了长官的戴夫：“你信任我吗？”

“……嗯！”迟疑了一下，戴夫坚决地点了点头。

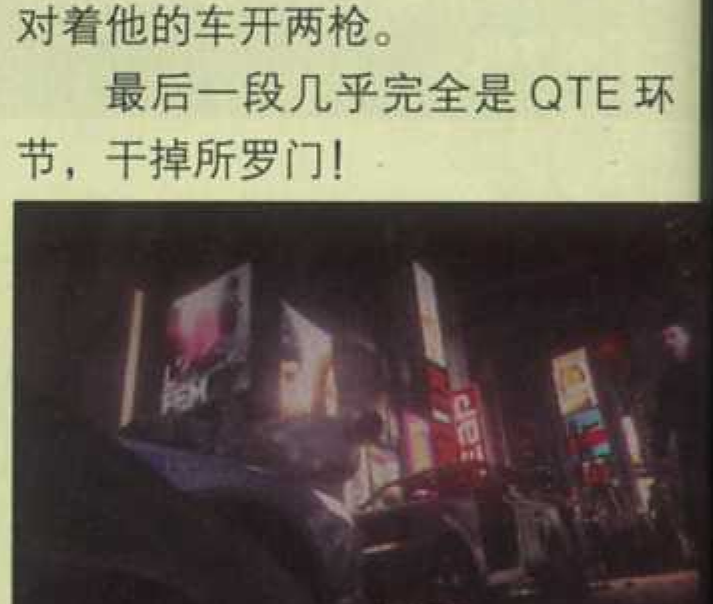
困难难度难点提要

干掉守卫后立刻冲出去，跳窗逃出大楼，然后控制布列克亲自完成任务 1 中 CG 表现的那一幕。

火车里一切的一切都跟第一个任务一模一样，只是敌人火力更猛了些，最后来到所罗门那里，我们需要通过 QTE 来阻止他杀掉你。

发生火车被炸掉的剧情后立刻举枪消灭掉你面前的敌人，然后从面前的大门跳下去，迅速歼灭下水道中阻截的敌人。下水道中的敌人多半持有带红点镜的武器，看到面前红光一闪就要警觉了。利用掩体不断前进，直到爬到路面上，坐上戴夫开来的车，追赶所罗门，中间可以象征性地对着他的车开两枪。

最后一段几乎完全是 QTE 环节，干掉所罗门！



世界得救了，一名海军陆战队员和一名俄罗斯特工选择了拯救世界的一条最艰难的道路。

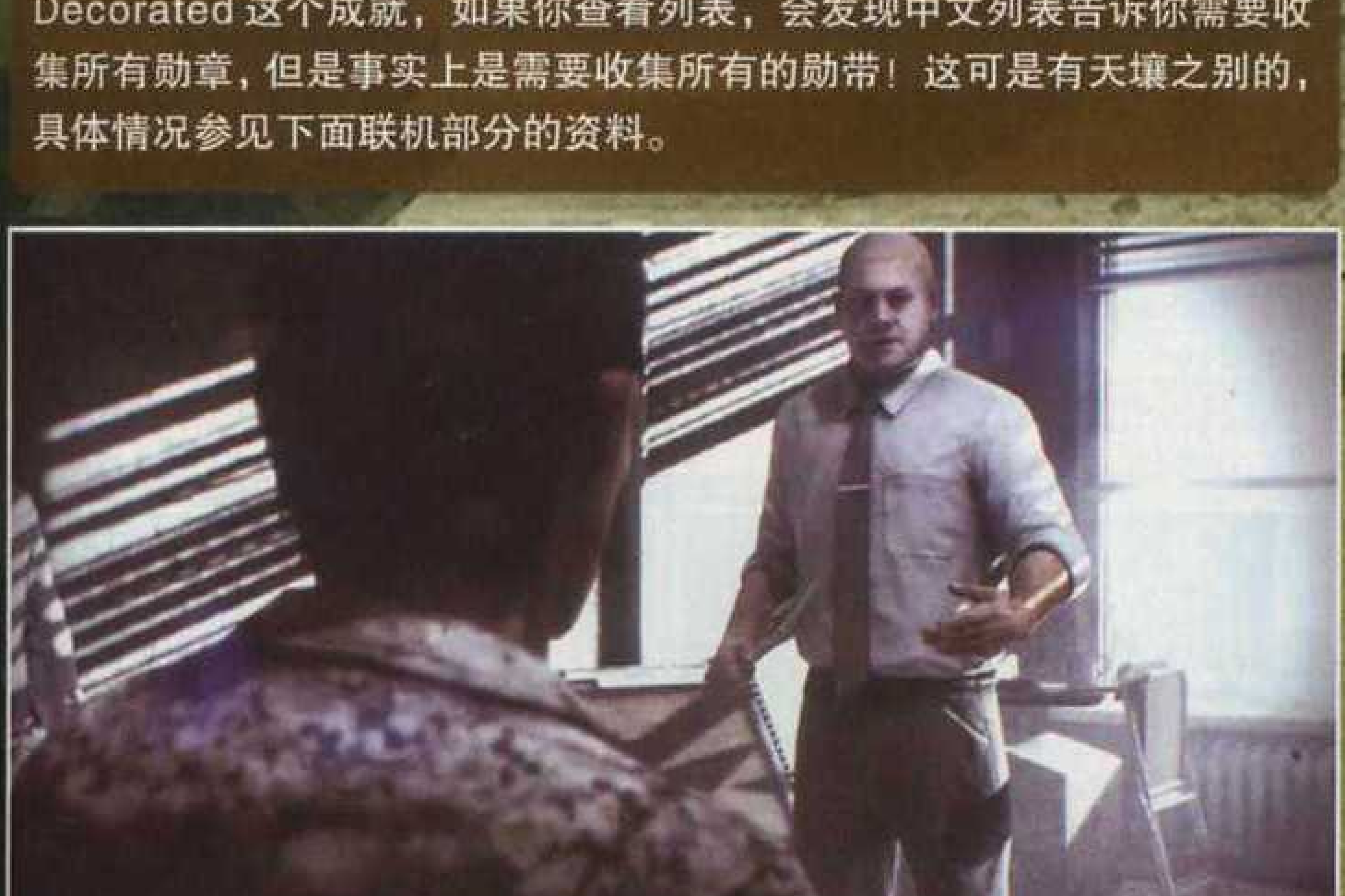
他们都是为了国家，都想做出一些不同。

于是，他们成为了伟大的人，如果人们知道他们在做什么，一定会像纪念凯旋门下的无名英雄那样纪念他们。

成就列表

成就名	点数	简单说明
FlashForward 预示	10点	剧情获得
Shock Troop 敢死队	15点	剧情获得
Where are the other two? 另外两个呢?	20点	剧情获得
This is the end游戏结束	20点	剧情获得
Wanted: Dead or Alive 通缉：不论死活	20点	剧情获得
No Escape 走投无路	30点	剧情获得
Ooh-rah!	30点	通关
Semper Fidelis 永远忠诚	50点	困难难度通关
Not on my watch王牌保镖	25点	成功掩护医疗小组
Roadkill 死于非命	20点	利用汽车杀敌
Involuntary Euthanasia早死早超生	25点	在大楼坍塌前手动干掉两名敌人
You can be my wingman anytime 最佳拍档	30点	在驾驶战斗机的时候无伤且弹无虚发
The Professional 专家	30点	在巴黎两分三十秒内追上目标人物
Scrap Metal 满地废铁	25点	敌军坦克到达目的地之前击毁全部敌军坦克
Army of Darkness 暗夜奇兵	15点	四枪击碎四盏探照灯
Twofor一箭双雕	15点	夜袭关卡中一枪击毙两个敌人
What the hell *are* you? 何许人也?	20点	在打退俄军伏击的过程中找到一个俄军官兵的狗牌
Butterfly 花蝴蝶	25点	在没有死亡的情况下，只用一发火箭弹搞定俄军战斗机
Practice makes perfect 百步穿杨	15点	击碎靶场内所有靶子的头
Between a rock and a hard place 进退两难	15点	完美击败所罗门，按准最后一关和他肉搏时候的QTE即可拿到
Push On 冲锋陷阵	20点	在“游击战”任务中，无人伤亡安全抵达车库
Two-rah!	30点	完成合作模式
Lock 'n' Load 准备就绪	30点	解锁所有合作模式内武器
Car Lover 爱车人士	20点	在“撤离行动”任务中，不损失悍马车完成任务
In the nick of time 惊险万分	20点	在“分秒必争”任务中20秒内解除炸弹
Bullseye 百发百中	20点	在“拯救人质”任务中不惊动敌人的情况下救出人质
Untouchable 无可匹敌	20点	在“火雨行动”任务中不使用灭火器完成任务
Army of Two 战地双雄	50点	完成困难难度下所有的合作任务
Ninjas 忍者	20点	在“突破重围”任务中不引起警报的前提下达到VIP的所在位置
Vehicle Warfare 载具大战	30点	获得全部3个载具战斗勋带
Infantry Efficiency 专业步兵	30点	获得全部4个武器效率勋带
Decorated 充满荣誉	50点	获得所有勋带
It's better than nothin 聊胜于无	30点	1局比赛排名第3名MVP
Support Efficiency 专业支援	30点	获得全部4个支援效率勋带
Colonel上校	50点	联机等级达到45级
1st Loser 败者之王	30点	1局比赛排名第2名MVP
Most Valuable Player MVP	30点	1局比赛排名第1名MVP
M.I.A M.I.A	20点	联机模式中获得第1个狗牌

注：游戏中自带的中文成就列表有不少错误，最离谱的是Decorated这个成就，如果你查看列表，会发现中文列表告诉你需要收集所有勋章，但是事实上是需要收集所有的勋带！这可是有天壤之别的，具体情况参见下面联机部分的资料。



联机模式综述

初次登陆战网模式需要输入EA通行证，即正版盘盒中的序列码。选择“多人”进入模式选择界面选“快速游戏”即可投入战斗。对战模式类型与前代类似，虽然没有新增对战模式，但各模式之间变得更为独立。本作同样有“Hardcore”模式，选择“服务器浏览器”可查看EA服务器信息，还可以进行筛选，在组态中选“极难”即为“Hardcore”模式，模式特征为武器杀伤力接近真实战斗；盲射准心消失；除任务地点提示外的所有战场信息全部被屏蔽；存在友军伤害设定。

征服模式是所谓的占旗模式，所有玩家分为美军和俄军两派，红蓝两个阵营的最大人数各为12人。对抗双方会同时前往占领地图中A、B、C、D处的旗帜，任何1方占领旗帜后不但可以降低敌方的兵力，同时还能获得有利位置的重生点和强力载具。该模式没有时间限制，必须把敌对阵营的兵力人数减少至0才能赢得比赛胜利。

突袭模式是传统意义上的埋雷/拆雷模式，所有玩家同样被分为美俄两大阵营，进攻方的任务目的是炸掉目标区域内的两个M-COM基站，成功炸毁两个M-COM之后才能继续往前推进。防守方则要千方百计阻碍敌人的攻势，把敌方的重生次数削减到0就能获得胜利。进攻方在M-COM上设置完炸药后会响起警报声，防守方只要在M-COM没爆炸之前开始拆除，那么警报声会立刻停止。此外突袭模式中攻守双方的默认载具配置是不平衡的，进攻方拥有大量战机、装甲车和坦克等强力载具，防守方则只有为数不多的载具。

团队死斗模式毋庸多说，两大阵营先杀满100人的一方获胜。小队死斗模式非常适合3，4名好友组队游玩，比赛中设置有A、B、C、D4支4人小队，小队与小队之间是相互敌对的，先杀满50人的小队最终获胜。小队突袭模式是突袭的微缩版，双方对战人数各为4人，属于比较讲究战术配合的的小型对抗模式。另外值得一提的是，由于该模式玩家数量较为精简，所以玩家非常容易获得MVP类的勋带评价。

合作模式是本作的原创模式，大致玩法与《COD 现代战争2》的OPS模式类似，玩家要与1名队友共同完成1个独立的战斗任务。合作模式共有6关，每完成1关可获得相应的分数，累计分数可以解锁合作模式内限定的7把武器，顺利解锁这7把武器后就能在联机对战模式中使用了。

主菜单中的“我的士兵”选项中可查看详细的战绩与数据。其中“自订”是玩家需要频繁进入的项目，在此玩家可以自由设定参战武器、技能、地空载具以及角色迷彩装扮。全中文显示带给玩家巨大的便利，游戏中可以显示每种装备的简介，感兴趣的玩家可以浏览一遍。联机操作与其他主流射击游戏类似，玩家可重点查看“控制”菜单中各类载具的大致操纵方法，以免在实际游戏中手忙脚乱。鉴于载具在网战中的重要地位，强烈建议玩家熟悉各种载具的操作。

顺带一提的是，正面刀人只能削减敌人3分之1的体力，只有从侧面或背后刀人才真正具有秒杀抢狗牌效果。

联机部分资料

职业装备解锁/Kits

玩家获得经验值提升等级的同时，也会根据玩家所选择的职业获得相应的职业经验，职业经验累计到一定程度便能解锁相关的职业专属装备。本作共有 4 种职业，初始武器会根据美俄阵营而有所区别。另外还可以查看装备相关介绍，在此就不赘述了。

突击兵/Assault

装备	类别	解锁经验
M16A3/AK-74M	主力武器	0
医疗箱	配备1	0
电击器	配备2	4000
M320榴弹发射器	配备1	11000
M416	主力武器	22000
M26霰弹附挂	配备1	38000
AEK-971	主力武器	60000
M16A4	主力武器	89000
F2000	主力武器	124000
AN-94	主力武器	166000
M16A3（俄）/AK-74M（美）	主力武器	220000

工程兵/Engineer

装备	类别	解锁经验
M4A1/AKS-74u	主力武器	0
SMAW	配备1	0
维修工具	配备2	0
FIM-92/SA-18 IGLA	配备1	3000
M15反坦克地雷	配备2	7000
SCAR-H	主力武器	14000
排爆机器人	配备2	25000
M4	主力武器	40000
A-91	主力武器	58000
FGM-148标枪飞弹	配备1	82000
G36C	主力武器	110000
M4A1（俄）/AKS-74u（美）	主力武器	145000

支援兵/Support

装备	类别	解锁经验
M27 IAR/RPK-74M	主力武器	0
弹药盒	配备1	0
C4炸药	配备2	4000
M249	主力武器	11000
M18阔刀地雷	配备2	23000
M224迫击炮	配备2	40000
PKP PECHENEG	主力武器	60000
M240B	主力武器	90000
M60E4	主力武器	130000
M27 IAR（俄）/RPK-74M（美）	主力武器	170000

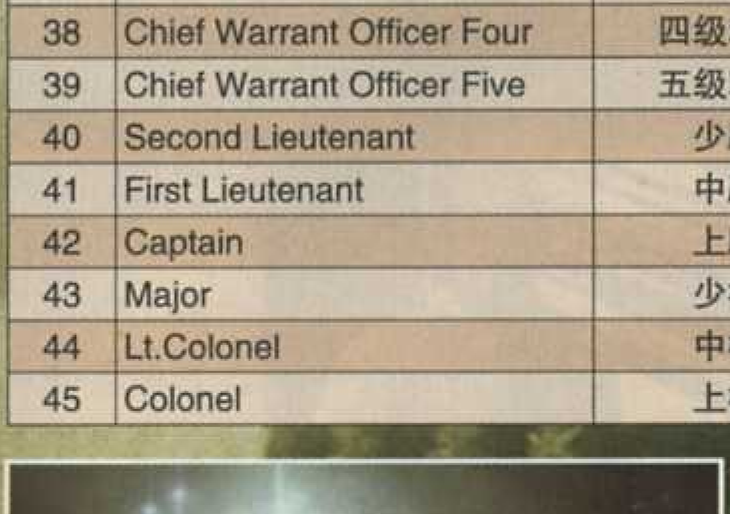
侦察兵/Recon

装备	类别	解锁经验
MK11 MOD 0/SVD	主力武器	0
无线电信标	配备2	0
地面感测器	配备1	5000
SV98	主力武器	13000
雷射指示器	配备1	26000
MAV遥控侦察机	配备1	45000
SKS	主力武器	71000
M40A5	主力武器	104000
M98B	主力武器	146000
MK11 MOD 0（俄）/SVD（美）	主力武器	195000

全职业通用等级装备解锁/Rank

通用装备不受所选职业与阵营影响，玩家只要达到相应等级便会顺利解锁。

等级	英文	译名	解锁装备	类别	开启XP
1	Private First Class	上等兵	870MCS	主力武器	1000
2	Private First Class 1 Star	1星上等兵	冲刺	特殊装备	8000
3	Private First Class 2 Star	2星上等兵	林地样式迷彩	迷彩	18000
4	Private First Class 3 Star	3星上等兵	G17C	佩枪	29000
5	Lance Corporal	代理下士	弹药	特殊装备	41000
6	Lance Corporal 1 Star	1星代理下士	游骑兵迷彩	迷彩	54000
7	Lance Corporal 2 Star	2星代理下士	PP-2000	主力武器	67000
8	Lance Corporal 3 Star	3星代理下士	防弹背心	特殊装备	81000
9	Corporal	下士	军绿色迷彩	迷彩	96000
10	Corporal 1 Star	1星下士	M9战术	佩枪	111000
11	Corporal 2 Star	2星下士	炸药	特殊装备	130000
12	Corporal 3 Star	3星下士	远程部队迷彩	迷彩	150000
13	Sergeant	中士	MP443战术	佩枪	170000
14	Sergeant 1 Star	1星中士	掩护	特殊装备	190000
15	Sergeant 2 Star	2星中士	伞兵迷彩	迷彩	220000
16	Sergeant 3 Star	3星中士	UMP-45	主力武器	250000
17	Staff Sergeant	上士	压制火力	特殊装备	280000
18	Staff Sergeant 1 Star	1星上士	海军蓝色迷彩	迷彩	310000
19	Staff Sergeant 2 Star	2星上士	消音G17C	佩枪	340000
20	Gunnery Sergeant	枪炮士官	榴弹	特殊装备	370000
21	Gunnery Sergeant 1 Star	1星枪炮士官	丛林样式迷彩	迷彩	400000
22	Gunnery Sergeant 2 Star	2星枪炮士官	M1014	主力武器	430000
23	Master Sergeant	三等士官长	团队冲刺	特殊装备	470000
24	Master Sergeant 1 Star	1星三等士官长	沙漠卡其迷彩	迷彩	510000
25	Master Sergeant 2 Star	2星三等士官长	消音M9	佩枪	550000
26	First Sergeant	二等士官长	团队弹药	特殊装备	590000
27	First Sergeant 1 Star	1星二等士官长	都会样式迷彩	迷彩	630000
28	First Sergeant 2 Star	2星二等士官长	消音MP443	佩枪	670000
29	Master Gunnery Sergeant	一等士官长	团队防弹背心	特殊装备	710000
30	Master Gunnery Sergeant 1 Star	1星一等士官长	G18	佩枪	760000
31	Master Gunnery Sergeant 2 Star	2星一等士官长	团队炸药	特殊装备	810000
32	Sergeant Major	军士长	PDW-R	主力武器	860000
33	Sergeant Major 1 Star	1星军士长	团队压制火力	特殊装备	910000
34	Sergeant Major 2 Star	2星军士长	SAIGA 12K	主力武器	960000
35	Warrant Officer One	一级准尉	团队掩护	特殊装备	1010000
36	Chief Warrant Officer Two	二级准尉	.44麦格农	佩枪	106000
37	Chief Warrant Officer Three	三级准尉	团队榴弹	特殊装备	1110000
38	Chief Warrant Officer Four	四级准尉	DAO-12	主力武器	1165000
39	Chief Warrant Officer Five	五级准尉	老鸟装备迷彩	迷彩	1220000
40	Second Lieutenant	少尉	P90	主力武器	1280000
41	First Lieutenant	中尉	消音G18	佩枪	1340000
42	Captain	上尉	特战队黑色迷彩	迷彩	1400000
43	Major	少校	USAS-12	主力武器	1460000
44	Lt.Colonel	中校	狙击镜.44	佩枪	1520000
45	Colonel	上校	AS VAL	主力武器	1600000



合作模式装备解锁/Co-OP

必须游玩合作模式才能开启下列武器，玩家可以反复挑战关卡来刷分。

武器	类别	开启经验
MP412 REX	佩枪	63000
KH2002	主力武器	126000
MP7	主力武器	189000
M39 EMR	主力武器	252000
93R	佩枪	315000
SG553	主力武器	378000
G3A3	主力武器	441000

武器附件/Accessories

“自订”选项中可自定义武器附件，所有附件的解锁条件是由杀人数来决定。另外如果想在美军装备上装配俄军镜头，那么杀人数必须很高才能解锁串用，反之同理。

光学视镜	原名	备注
反射式瞄准镜	Reflex（RDS）	美军系
光电瞄准器（HOLO）	Holographic（HOLO）	美军系
ACOG（4×）	ACOG（4×）	美军系
步枪瞄准镜（6×）	Rifle Scope（6×）	美军系
步枪瞄准镜（8×）	Rifle Scope（8×）	美军系
M145（3.4×）	M145（3.4×）	美军系
内红点瞄准具	KOBRA（RDS）	俄军系
PKA-S（HOLO）	PKA-S（HOLO）	俄军系
PSO-1（4×）	PSO-1（4×）	俄军系
PKS-07（7×）	PKS-07（7×）	俄军系
PK-A（3.4×）	PK-A（3.4×）	俄军系
红外线夜视镜（1×红外线）	IRNV（IR 1×）	通用系
弹道（12×）	Ballistic	通用系

主要附件	原名	备注
下悬式轨道	Underslung rail	悬挂榴弹或霰弹配件的轨道，突击兵M320或M26专用附件。
前握把	Foregrip	减轻枪口抖动幅度，提升射击精确度
两脚架	Bipod	蹲卧姿态中降低武器后座力提升精确度，消除狙击枪的呼吸抖动状态
直拉式枪机	Straight Pull Bolt	使狙击枪能在开镜状态下装填1枚子弹

次要配件	原名	备注
镭射瞄准器	Laser Sight	提升盲射精确度，举枪时镭射光线可造成敌人轻微目眩
战术灯	Tactical Light	提供照明的同时可对敌人产生强烈致盲效果
消音器	Suppressor	降低枪声并抑制枪焰产生，同时降低远程攻击威力
重型枪管	Heavy Barrel	提升单发子弹的射击精度，降低常规射击模式的精确度，攻击威力则不会产生变化
消光器	Flash Supp.	完全消除枪焰和曳光弹效果的同时降低射击精确度
扩充弹匣	Extended Mag	增加弹匣容量
12G大型铅弹	12G Buckshot	霰弹枪默认弹药，近战威力大但射程极短
12G钢矛弹	12G Flechette	霰弹枪特种型号弹药，强化穿透力的同时降低杀伤力
12G破片弹	12G Frag	霰弹枪特种型号弹药，加强散射度的同时降低精确度
12G重头弹	12G Slug	霰弹枪特种型号弹药，大幅提升射程与精度的同时降低杀伤力

特殊装备/Specialization

技能	原名	效果
冲刺	Sprint	提升冲刺奔跑持久度和速度
弹药	Ammo	主力武器和佩枪的初始弹量增加1倍
防弹背心	Flak	降低爆炸类武器所造成的伤害
炸药	Expl	火箭弹、C4炸药等爆炸类武器初始携带量增加1倍
掩护	Covr	缩短自身受敌人火力压制所造成的视觉模糊的持续时间
压制火力	Supr	提升自身火力压制效果，使敌人视觉模糊更快更持久
榴弹	Frag	M67手雷初始携带量增加1倍
团队冲刺	SQD Sprint	提升小队全员的冲刺奔跑持久度和速度
团队弹药	SQD Ammo	小队全员的主力武器和佩枪的初始弹量增加1倍
团队防弹背心	SQD Flak	降低爆炸类武器对小队全员所造成的伤害
团队炸药	SQD Expl	小队全员的火箭弹、C4炸药或M18阔刀地雷初始携带量增加1倍
团队掩护	SQD Covr	缩短小队全员受敌人火力压制所造成的视觉模糊效果的持续时间
团队压制火力	SQD Supr	提升小队全员火力压制效果，使敌人视觉模糊更快更持久
团队榴弹	SQD Frag	小队全员的M67手雷初始携带量增加1倍

地面载具配件解锁/Land Force

配件	主战坦克	步兵装甲战车	防空车辆	简介
红外线烟雾	800	800	400	附加金属丝车载烟雾弹，可屏蔽雷射标记与导向型飞弹，并让敌军无法进行报点
同轴轻机枪	2100	8300	-	载具驾驶员可同时使用轻机枪
自动装弹器	4400	-	-	缩短载具主炮装弹时间
变焦视镜	7600	26900	4400	载具副武器瞄准镜倍率提升至3倍
维护	12000	36000	19000	缩短载具自我维修时间
同轴重机枪	17700	-	-	载具驾驶员可同时使用重机枪
地雷侦测器	24700	19200	7000	自动侦测载具附近的敌人，并显示在雷达中
导向弹壳	33200	-	-	锁定后自动追踪敌人地面载具，也可自动追踪攻击被雷射标记锁定的目标
热感应视镜	43200	13100	10000	副武器加装光热感镜头可快速侦测敌兵和载具
反热像追踪涂装	54800	60000	25000	提升载具被制导武器锁定的时间，缩短载具被标记后的持续时间
反应式装甲	83200	90000	32000	装甲模块可使载具承受更多的伤害
霰弹	68100	-	-	坦克专用散射炮弹，主要用于对付近战步兵
反坦克火箭弹	-	2300	-	安装在炮塔位置的反坦克武器
尾翼稳定脱壳穿甲弹	-	47000	-	具备更高威力的反坦克武器，具备贯穿效果但没有爆炸伤害效果
履带速度	-	4700	2500	缩短载具主机枪的装弹时间
导向飞弹	-	74000	-	安装在炮塔位置可锁定发射，也可由雷射标记引导进行超视距攻击
对空飞弹	-	-	1200	安装在炮塔位置可锁定追踪敌军空中载具
空中雷达	-	-	14000	提升雷达显示范围，敌我双方所有飞行载具都可显示在雷达上

空中载具配件解锁/Air Force

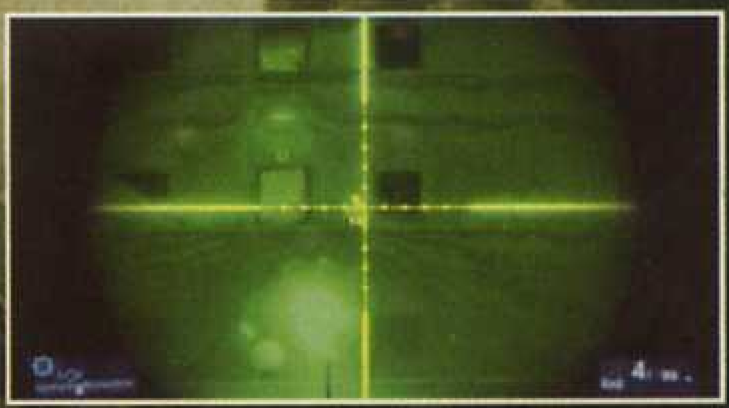
配件	喷射机	攻击直升机	侦察直升机	简介
热诱弹	300	300	400	干扰敌军锁定发射的制导导弹
热导引飞弹	700	800	1200	空对空制导导弹，会受热诱弹干扰
隐形涂装	1500	1600	2500	提升载具被制导武器锁定的时间，缩短载具被标记后的持续时间
履带速度	2700	2800	4400	缩短载具机炮的装弹时间
地雷侦测器	4200	6500	7000	自动侦测载具附近的敌人，并显示在雷达中
火箭弹	6200	–	–	非制导型对地压制火箭弹
空中雷达	8600	9000	10000	提升雷达显示范围，敌我双方所有飞行载具都可显示在雷达上
灭火器	11600	16000	14000	载具起火损伤后自动启动，可快速恢复载具耐久度
维护	19000	20000	19000	缩短载具自我维修时间
导向飞弹	24000	12000	25000	激光制导可锁定追踪地面载具，也可由雷射标记引导进行超视距攻击
光束扫描	29000	–	–	缩短热导制导和激光制导飞弹的锁定时间
ECM干扰器	35000	44000	48000	在一定时间内使敌军无法锁定你
变焦视镜	–	4400	–	武直炮手机枪瞄准镜倍率提升至3倍
热感应视镜	–	25000	–	武直炮手机枪加装光热感镜头可快速侦测敌兵和载具
镭射标定器	–	30500	40000	自动锁定视线范围内的敌军目标
地雷侦测器	–	37000	–	自动侦测载具附近的敌人，并显示在雷达中
导向火箭	–	51000	–	提升武直火箭弹的命中率
影像引导飞弹	–	60000	–	武直炮手位置的TV导弹

勋带/Ribbons

名称	达成条件	奖励经验
突击步枪勋带	1局内使用突击步枪杀死7人	200
手枪勋带	1局内使用手枪杀死4人	200
狙击步枪勋带	1局内使用狙击步枪杀死7人	200
轻机枪勋带	1局内使用轻机枪杀死7人	200
卡宾枪勋带	1局内使用卡宾枪杀死7人	200
反制载具勋带	1局内摧毁3辆敌军载具	200
近战勋带	1局内用匕首杀死4人	200
个人防卫武器勋带	1局面内使用PDW武器杀死7人	200
霰弹枪勋带	1局内使用霰弹枪杀死7人	200
破坏载具勋带	1局内瘫痪4辆敌人载具	200
神射手勋带	1局内爆头5次	200
复仇者勋带	1局内替队友报仇杀敌2次	200
救星勋带	1局内杀死正在伤害队友的敌人2次	200
仇敌勋带	1局内被同1敌人杀死5次后杀死他累计完成2次	200
压制火力勋带	1局内完成协助火力压制7次	200
MVP勋带	1局内分数最高并成为MVP	500
第二MVP勋带	1局内分数排第2名	400
第三MVP勋带	1局内分数排第3名	300
王牌小队勋带	1局内在分数最高的小队内	500
战斗效率勋带	1局内不死连杀8人	500
反爆破勋带	1局内摧毁敌人C4、阔刀或地雷2次	200
小队重生勋带	1局内队友在你身边或信标处重生7次	200
小队彻底歼灭勋带	1局内全歼敌小队2次	200
运输机勋带	1局内使用运输载具杀死4人	200
装甲战勋带	1局内使用地面载具杀死7人	200
固定武器勋带	1局内使用固定炮台杀死2人	200
空战勋带	1局内使用空战载具杀死6人	200
M-COM攻击手勋带	1局内炸毁3个M-COM	200
M-COM防卫者勋带	1局内杀死4名M-COM攻击者	200
突袭胜利者勋带	赢得1局突袭模式	500
征服胜利者勋带	赢得1局征服模式	500
团队死斗胜利者勋带	赢得1局团队死斗模式	500
小队突袭胜利者勋带	赢得1局小队突袭模式	500
突袭勋带	完成1局面突袭模式	200
征服勋带	完成1局征服模式	200
团队死斗勋带	完成1局团队死斗模式	200
小队死斗胜利者勋带	赢得1局小队死斗模式	500
小队突袭勋带	完成1局小队突袭模式	200
小队死斗勋带	完成1局小队死斗模式	200
旗帜攻击手勋带	1局内攻占4次旗帜	200
旗帜防卫者勋带	1局内在旗帜范围内杀死4名抢旗者	200
补给效率勋带	1局内完成7次补给	200
维修效率勋带	1局内完成7次维修	200
医护效率勋带	1局内完成7次医疗救护	200
监控效率勋带	1局内完成7次报点助攻	200

勋章/Medals

名称	达成条件	奖励经验
突击步枪勋章	获得突击步枪勋带50次	10000
卡宾枪勋章	获得卡宾枪勋带50次	10000
轻机枪勋章	获得轻机枪勋带50次	10000
狙击步枪勋章	获得狙击步枪勋带50次	10000
手枪勋章	获得手枪勋带50次	10000
霰弹枪勋章	获得霰弹枪勋带50次	10000
个人防卫勋章	获得个人防卫武器勋带50次	10000
近战勋章	获得近战勋带30次	10000
反制载具勋章	获得反制载具勋带50次	10000
神射手勋章	获得神射手勋带50次	10000
复仇者勋章	获得复仇者勋带50次	10000
救星勋章	获得救星勋带50次	10000
仇敌勋章	获得仇敌勋带50次	10000
压制火力勋章	获得压制火力勋带50次	10000
MVP勋章	获得MVP勋带50次	10000
第二MVP勋章	获得第二MVP勋带50次	10000
第三MVP勋章	获得第三MVP勋带50次	10000
王牌小队勋章	获得王牌小队勋带50次	10000
作战效率勋章	获得作战效率勋带50次	10000
运输战勋章	获得运输战勋带30次	10000
装甲战勋章	获得装甲战勋带30次	10000
空战勋章	获得空战勋带30次	10000
固定武器勋章	获得固定武器勋带30次	10000
M-COM攻击手勋章	获得M-COM攻击手勋带30次	10000
M-COM防守者勋章	获得M-COM防守者勋带50次	10000
突袭勋章	获得突袭胜利者勋带50次	10000
征服勋章	获得征服胜利者勋带50次	10000
团队死斗勋章	获得团队死斗胜利者勋带50次	10000
小队突袭勋章	获得小队突袭胜利者勋带50次	10000
小队死斗勋章	获得小队死斗胜利者勋带50次	10000
旗帜攻击手勋章	获得旗帜攻击手勋带50次	10000
旗帜防卫者勋章	获得旗帜防卫者勋带50次	10000
补给勋章	获得补给勋带50次	10000
维护勋章	获得维护勋带50次	10000
医护勋章	获得医护勋带50次	10000
监控勋章	获得监控勋带50次	10000
迫击炮勋章	使用迫击炮累计杀死300人	10000
雷射标示器勋章	使用雷射标示器累计完成300次助攻	10000
M18阔刀地雷勋章	使用M18阔刀地雷累计杀死300人	10000
无线电信标勋章	队友在你设置的信标上重生100次	10000
美国海军陆战队勤务勋章	在美军阵营内游戏时间累计100小时	10000
俄军勤务勋章	在俄军阵营内游戏时间累计100小时	10000
突击兵勤务勋章	选择突击兵职业累计50小时	10000
工程兵勤务勋章	选择工程兵职业累计50小时	10000
支援兵勤务勋章	选择支援兵职业累计50小时	10000
侦察兵勤务勋章	选择侦察兵职业累计50小时	10000
坦克勤务勋章	驾驶坦克累计20小时	10000
直升机勋章	驾驶直升机累计20小时	10000
喷射机勋章	驾驶战斗机累计20小时	10000
固定武器勋章	使用固定炮台累计2小时	10000



联机部分心得

常规套装推荐

联机模式中的武器种类繁多，除了全职业通用的武器外，每种职业都各自拥有专属武器，攻击方式也各有特色。每把武器上都可自定义武器附件，单是光学镜就有 10 多种，如何选择还得根据自身习惯而定。下面推荐几套比较常见的初级和高级装备配置，以供玩家们参考借鉴。

突击兵初级套装

主武器：M416	佩枪：M9战术
光学镜：反射式瞄准镜	配备1：医疗箱/M320
主附件：前握把	配备2：电击器
次要附件：战术灯	特殊装备：冲刺

评价：主武器 M416 的解锁时间比较早，3 项武器配件解锁杀人数皆在 50 人以内。次要配件战术灯在近、中距离可对敌人造成致盲效果，但也会闪晕队友，建议在距离敌人较远时暂时关闭，否则就是个很醒目的靶子。M320 提供的 4 发榴弹用来打击蹲在掩体后或窗户内的敌人有不俗的效果。早期的突击兵可以专注于使用电击器救治伤员，在 1 局比赛中光救人也能获得相当可观的经验值。

工程兵初级套装

主武器：SCAR-H	佩枪：MP443战术
光学镜：反射式瞄准镜/内红点瞄准具	配备1：SMAW/RPG-7V2/毒刺
主附件：前握把	配备2：M15反坦克地雷
次要附件：镭射瞄准器	特殊装备：炸药

评价：在主武器 SCAR-H 的未解锁前可使用默认的 M4A1/AKS-74u，SCAR-H 的 3 项武器配件解锁杀人数皆在 30 人以内。次要配件镭射瞄准器会缩小准心提升盲射精确度，在短兵相接时可发挥功效。杀人并不是工程兵的主业，专业拆楼和反载具才是工程兵价值的体现，配合炸药技能可使工程兵携带 10 枚火箭弹和 6 枚地雷，简直就是移动炸药库。早期的工程兵可以专注于破坏载具，在交通要道上埋设地雷，经常可以炸死 1 车的敌人。另外用火箭筒来压制喜欢躲在窗户内的蹲点敌人也是相当给力的。

支援兵初级套装

主武器：M249	佩枪：M1911战术
光学镜：M145（3.4×）	配备1：弹药盒
主附件：两脚架	配备2：C4炸药
次要附件：扩充弹匣	特殊装备：压制火力

评价：M249 简直就是为支援兵定做的主力武器，3 项武器配件解锁杀人数皆在 30 人以内，其中 M145（3.4×）光学镜是专为 M249 所配备，两脚架可提高支援兵趴地攻击时的射击精度，扩充弹匣能将弹匣容量提升至 200 发。在征服或突袭模式中，支援兵是我方阵营内最重要的一条固定防线，主要担任蹲点火力压制的工作。200 发子弹配合压制火力技能，枪口紧紧对准敌人即将来袭的通道，誓让敌人有来无回。

侦察兵初级套装

主武器：SV98	佩枪：93R
光学镜：弹道（12×）	配备1：地面感测器
主附件：两脚架	配备2：无线电信标
次要附件：镭射瞄准器	特殊装备：弹药

评价：SV98 是初级远程狙击，建议不要在中距离与半自动的 SVD 或 MK11 斗气。3 项武器配件解锁杀人数皆在 30 人以内，弹道（12×）是游戏中倍率最高的光学镜，优点无庸质疑，缺点是镜片会有微弱反光。在直拉式枪机还未解锁前还是两脚架比较实用，趴着镜头不晃比较容易爆头。不推荐使用消音器，亚音速子弹会缩短有效射程和降低精度，使射击质量渣化，至于暴露位置的问题在混乱的战场上已经不是那么重要了，更何况镭射瞄准器还有辅助瞄准的功效。冲锋手枪 93R 实乃侦察兵的近身防卫利器，建议玩家尽快在合作模式中将其解锁。

近战专用套装

主武器：870MCS	佩枪：93R
光学镜：反射式瞄准镜	配备1：任意职业
主附件：扩充弹匣/战术灯	配备2：任意职业
次要附件：12G大型铅弹	特殊装备：冲刺

评价：霰弹枪的特性众所周知，玩家可在团队死斗中体验霰弹枪所带来的快感。870MCS 是本作中最先开启的非连射型霰弹枪，默认的 12G 大型铅弹是攻击指标最为均衡的弹药，近身 1 枪死，中距离 2 枪死，伤害输出效果惊人。主附件扩充弹匣可将弹匣容量从 5 发提升至 7 发，增强了作战持久力。总之玩家在使用霰弹枪时尽量在狭窄的楼道或拐角处寻找猎物，途经开阔区域时可掏出 93R 来防身。

刺客突击套装

主武器：AEK-971/F2000	佩枪：G18
光学镜：红外线夜视镜（1×红外线）	配备1：医疗箱
主附件：前握把	配备2：电击器
次要附件：消音器	特殊装备：小队冲刺

评价： AEK-971 和 F2000 是突击兵专属的两把神枪，射击速度和威力在所有突击步枪中比较拔尖，玩家可从两者中挑选其 1。红外线夜视镜是 BUG 级的存在，可过滤光线、烟雾和杂物等环境因素，使玩家能瞬间看清复杂环境中所有的敌我目标，甚至还能察觉到隐蔽在薄铁板、砖头后面只露出部分身体的敌人。加装消音器能使玩家杀人于无形，偷偷绕到敌人后方大肆暗杀也是屡试不爽。

专业狙击手套装

主武器：M98B	佩枪：93R
光学镜：弹道（12×）	配备1：MAV
主附件：直拉式枪机	配备2：无线电信标
次要附件：镭射瞄准器	特殊装备：小队弹药

评价： M98B 是侦察兵的终极选择，职业解锁经验达 146000 分。M98B 的杀伤力很恐怖，任意距离命中胸部以上都是 1 枪死。直拉式枪机替代两脚架增加机动性，在开镜时可连续击发直至打光弹匣内的所有子弹。MAV 是高级侦察兵的必备法宝，升到据点半径范围的高空进行远程侦察报点，确认目标后随时切换回来进行打击。至于远距离射击的问题，M98B 的子弹初速较快，弹道修正格数也偏小，具体还得玩家们自己摸索和研究。

职业专属装备心得解析

本作新增不少新颖的职业专属装备，想必各位玩家还不是很了解它们的实际作用，下面就来简单解析一下。

排爆机器人/Eod Bot

解锁经验：25000

配备职业：工程兵

排爆机器人是工程兵的高级辅助装备，玩家们一般都称其为“瓦力”。别看“瓦力”个头不大，但实战效果却是相当了得。首先“瓦力”可以用来拆装炸弹，在突袭模式中可以神不知鬼不觉地在敌人眼皮底下安装或拆除炸弹，而且“瓦力”还具备杀敌能力，可从背后袭击正在专心拆炸弹的敌人或蹲点者。“瓦力”可以维修我方坦克和摧毁敌方坦克，在实战中可跟随自军坦克一起行动，如果发现敌方坦克在我方阵地肆虐时也可派出“瓦力”钻进坦克肚子里搞破坏，持续攻击 7，8 秒后坦克就会冒烟起火。另外在主观视点下操纵“瓦力”可能让少数玩家难以适应，建议切换成第 3 人称视点能更便于操作。

无线电信标/Radio Beacon

解锁经验：0

配备职业：侦察兵

无线电信标是侦察兵的固定装备，作用类似于《现代战争 2》和《杀戮地带 3》中的重生烟雾弹，是整个小队的移动重生点。在征服或突袭模式中接近目标区域后在隐蔽角落设置好无线电信标，只要不被敌人破坏，玩家或同小队队友皆可在设置点复活，缩短路程和增援时间，大大提升作战效率。设置好的无线电信标会不停发出“嘟嘟”的声音，如果在区域内听到类似的声音，附近可能就有敌人设置的无线电信标，玩家可蹲守在附近进行埋伏或者直接摧毁掉。

地面感测器/T-UGS

解锁经验：5000

配备职业：侦察兵

地面感测器是侦察兵的初级索敌装备，进入该装置范围的敌人会自动显示在小地图中。初级侦察兵躲在隐蔽地点使用狙击枪时，一般都会在附近设置地面感测器，不过该装置也有个致命弱点，那就是无法侦测到低速移动的敌人，所以被偷偷接近的敌人 1 刀抹了脖子也不要大惊小怪。总体来说该装备的实用性并不是很高，不推荐经常使用。

雷射指示器/Soflam

解锁经验：26000

配备职业：侦察兵

雷射指示器是侦察兵的辅助反载具装备，主要用于对付敌人的地空载具。使用该装备的玩家需要与 1 名工程兵队友配合，否则实用性等于 0。在大型征服或突袭地图中，玩家可把雷射指示器设置在视野开阔的制高点，然后跑到安全地点进行遥控操作，观察并锁定视野内敌人载具，成功锁定后会出现提示。此时身边的队友使用标枪的话，可以无视障碍物进行快速攻击，标枪的攻击方式也会变成强力的攻顶攻击模式，标枪导弹会垂直落到坦克顶部，攻击威力暴增且具备秒杀效果。另外普通的标枪无法对空攻击，但是只要队友的雷射指示器标记出敌人的飞行载具，那么标枪就立刻具备毒刺防空炮的效果，击杀效果相当显著。

无人侦察机/MAV

解锁经验：45000

配备职业：侦察兵

MAV 是侦察兵的高级索敌装备，玩家们都称其为“伊娃”。MAV 升空后可以标记成群的敌人目标，报点效果简直逆天。MAV 上还配备有干扰弹，可以干扰敌方的小型电子装置，比如无线电信标、地面感测器、雷射指示器、排爆机器人和敌人的 MAV。MAV 在征服和突袭模式中的作用非常明显，可让战局优势逐渐倒向我方。可能会有人觉得光操作 MAV 不杀敌经验赚不到，但事实并非如此，就算玩家只用 MAV 报点也能获得大量经验值，平均打完 1 局完整的征服模式可获得 8、9 条监控勋带，总经验值也将近 4000。MAV 配合迫击炮的组合也是相当霸道，先由 MAV 进入战场报点，然后友军迫击炮手就可以轻松轰炸扎堆的敌人步兵和载具，在地形较小的地图中可发挥超强功效。另外 BETA 版中用 MAV 撞人和装 C4 的非主流战法在正式版中已被修正。

M224迫击炮/M224 Mortar

解锁经验：40000

配备职业：支援兵

迫击炮是支援兵的高级支援装备，设置在地面后会开启迷你地图，移动光标就可以确定攻击位置。迫击炮不会被建筑物阻挡住视线，惟一要注意别在高架桥底下发射。迫击炮可攻击露天的敌方目标，重点压制据点附近的敌方坦克等重型载具。有条件的话可与操纵 MAV 的队友配合，通过高空报点可炸死不少呆在原地不动令人讨厌的蹲点者。当然迫击炮的落点精确度毕竟没有制导导弹那么精准，爆风攻击也不足以杀死满血的敌人，并且持续开炮会让自身始终暴露在敌人的雷达上，作战风险还是挺高的。推荐在小型地图中蹲在基地内操作，使用得当的话不比前作中的望远镜火炮逊色。

地面载具经验心得

初级阶段

配件：无

驾驶地面载具的职业以具备维修能力的工程兵为主，可随时进行维修是其最大的优势。重点讲解下主战坦克的实战技巧：主战坦克在征服与突袭地图中主要用来占点以及压制地面步兵，最基础的驾驶技巧就不再赘述。能对坦克构成较大威胁的武器除了敌方的坦克之外，还有工程兵的 SMAW 火箭筒、标枪、M15 反坦克地雷、排爆机器人、支援兵的 C4 炸弹以及武直的火箭弹和激光导向飞弹。至于装甲车、两栖运兵车、吉普车则基本不会对坦克构成威胁。新手玩家刚接触坦克时只能操纵一门主炮，在此阶段免不了会被上述武器所虐待，所以一定要保持住良好的心态，专注于积累经验和熟悉操作。在征服模式中尽量在各据点之间来回奔波抢占，可多多尝试与敌方坦克周旋对射，战术主要倾向于机动作战。而在突袭模式中的坦克则主要用于警戒卡位，尽量不要频繁移动，最好固定在视野良好的位置持续攻击视野内可见的目标，一方面也能帮友军壮大声势。

进阶阶段

推荐配件：自动装弹器/红外线烟雾/同轴轻机枪

经过初级阶段的修炼后，会解锁不少坦克配件，最先开启的是红外线烟雾，烟雾的作用是屏蔽雷射标记与导向飞弹，并且让敌人无法报点，但是缺点是主炮手和副炮手的视野会消失，在此阶段非常容易遭到 SMAW 火箭筒和 C4 炸弹的偷袭。笔者个人感觉烟雾弹的最大作用就是在坦克对射即将落败前撤离，常用招数是释放烟雾后快速撤离出敌方坦克的观察视野。同轴轻机枪可以在一定程度上弥补没有副驾驶的缺陷，毕竟玩家在很多时候都是独自驾驶坦克，遇到位置刁钻且主炮无法精确命中的敌人时可切换轻机枪来扫除障碍。自动装弹器可提高装填弹药的速度，在与敌方坦克对峙时，只要对方没有装备该配件且没有外界武力干扰，那么基本上稳操胜卷。上述配件只推荐在高级配件未开启前的过渡期内使用。

征服专用型

推荐配件：地雷侦测器/热感应视镜/导向飞弹

征服模式要求玩家驾驶坦克机动行进，遭火箭筒暗算的风险比较高，配件 1 中的地雷侦测器能侦测一定范围内的敌人，配件效果可与副驾驶机枪手共享，可在一定程度上防止敌人接近坦克。值得一提的是地雷侦测器并不能侦测地雷和 C4，实属译名上的 BUG。热感应视镜应该算是配件 2 中的固定常用配件了，保持索敌报点的好习惯，就会发现坐坦克也是一件美事。另外热感应视镜可发现地面的地雷，在狭窄的交通要道内行进尤其要注意观察。导向飞弹可锁定并自动追踪地面载具，如有队友配合雷射锁定载具的话，导向飞弹的威力会提升，同时能追加锁定攻击空中载具。

突袭专用型

推荐配件：反应式装甲/热感应视镜/同轴重机枪

突袭模式中玩家扮演攻方坦克手的首要任务是第 1 时间消灭敌方的装甲单位，大致行动范围倾向于战线外围。配件 1 中的反应式装甲可抵消火箭筒、C4、地雷以及 1 次反坦克导弹的伤害，实际受到伤害后装甲便会消失。此时让副驾驶下车对装甲部位进行修理的话可以复原受损的装甲。装备反应式装甲在与敌方坦克对射时能掌握绝对优势，将郁闷的敌方坦克手轰杀至渣的感觉非常棒。配件 2 中的热感应视镜依旧是必备配件，实用效果显著。配件 3 中的同轴重机枪的特征与轻机枪不同，重机枪没有过热和子弹数限制，玩家可以持续射击，缺点是射击速度一般。重机枪的 .50 口径的子弹能对轻甲载具造成伤害，用来对付吉普车或直升机也是绰绰有余。

总结经验

驾驶地面载具必须要抱着必死的决心，不要因为坦克瘫痪就立即弃车逃跑，瘫痪的坦克虽然无法前进但依旧可以射击，过早丢弃战车可能会被敌人修理并占用。被敌方坦克暗算后的第 1 反应不是调转炮口硬拼，而应该快速逃离敌坦克的攻击视线，毕竟对方早已摆正姿态来侵犯你，等你调整好炮口可能已经被打中两下了，所以得先逃跑并等待坦克装甲值慢慢回复后再杀回去。在征服或突袭模式中不要把坦克开到交战中心去，而是应该在战线外围机动游走，尽量把车头对准最危险的方位，使用主炮攻击单个步兵时最好把炮弹打在敌人附近的地面，通过溅射伤害可顺利杀死对方，直接对着人打的话命中率会很低。在交通要道中行进时要时刻注意地面的地雷，1 局比赛中有超过半数的的坦克都是被地雷给炸毁的，一定要养成观察地面的习惯。副驾驶要多帮驾驶员报点并注意保护坦克后方，驾驶员也要时常切换第 3 人称的车外视点来观察是否有敌人接近坦克安装 C4。驾驶载具时如没有同伴配合，就得 1 人分担数职，遇敌就切换到炮手位置清敌，清完后切换为驾驶员位置继续推进索敌。

空中载具经验心得

初级阶段

配件：无

驾驶空中载具是一门技术活，新手驾驶战机基本不超过5分钟就会坠毁，就算不坠毁也基本上杀不死半个人。建议先学习直升机的驾驶技巧，因为驾驶武装直升机对付大部分菜鸟级战斗机一点都不吃亏，良好的空中悬停特性也能在对地攻击时比较容易操控。整个初级阶段的训练过程是非常枯燥的，会经常上演坠机和被击落的情景，如果你不愿花时间熟悉操作和解锁新配件，那么你永远也不可能成为武直帝。驾驶武直的关键是掌握好平衡，说白了就是掌握好左、右摇杆的协调性。笔者推荐在征服模式中的里海边境、哈格岛和火线风暴行动等地图中进行修炼，在双方的基地内可以找到所有类型的飞行载具。武直的默认武器是14发对地火箭弹，需要俯冲连射才能攻击到地面的载具和步兵，并且此时的武直是没有任何对空武器和防御配件的，一旦被敌人制导武器锁定就只能跳伞逃生。

进阶阶段

推荐配件：热诱弹/热引导飞弹

武直的热诱弹和热导引飞弹配件可通过空中报点以及攻击地面载具来尽快解锁。一旦顺利解锁这两样配件，就等于给飞机安上了长矛和盾牌，玩家可以尝试挑战敌方所有类型的直升机，甚至是战斗机。远距离锁定敌人武直时可以试探性地发射1枚热导引飞弹，逼迫对手释放1次热诱弹，在对方热诱弹重新装填完毕前再发射1枚飞弹可确保重创对手，同时也给对方驾驶员造成心理压力，主动权就被你所掌控。武直同样可以袭击战斗机，但是战斗机的机动性很强，熟练的战斗机会飞向高空来摆脱你的锁定，所以如果对方没有经常来侵犯你的话，你也犯不着去惹他们，还是专注于对地火力压制。

专业制空型

推荐配件：隐形涂装/热诱弹/热引导飞弹或隐形涂装/灭火器/热引导飞弹

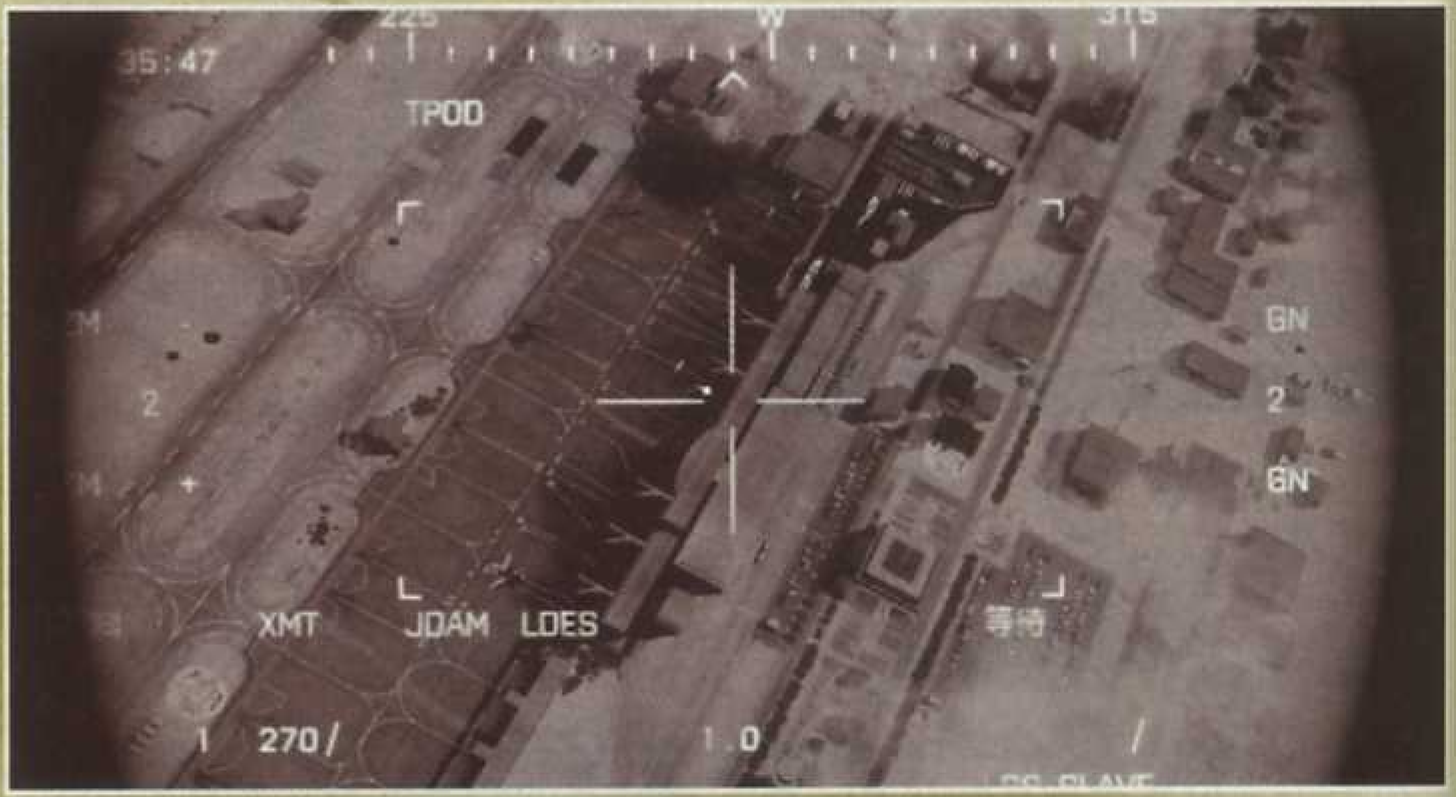
隐形涂装配件可提升飞机被制导武器锁定的时间，缩短被标记后的持续时间，让驾驶员有更多的时间来摆脱敌机或步兵毒刺的锁定。值得一提的是，不要一听到飞机报警就立即释放热诱弹，其实从飞机报警到导弹飞来起码有8～10秒的时间间隔，完全可以在警报音效拉长时再释放热诱弹，如果运气好摆脱了锁定就能立刻转守为攻。另外不推荐装备空中雷达是因为空中只有寥寥数架飞机，光凭肉眼就能分辨，不需要额外的雷达辅助索敌。灭火器的作用是能把起火瘫痪状态下的飞机立刻修复到50%以上，由于其与热诱弹的位置冲突，所以驾驶员要装备灭火器的话，就让副驾驶员装备热诱弹。鉴于武直可以落地停靠修理，所以灭火器的作用也不是很大。

专业对地支援型

主驾配件：雷射标定器/ECM干扰器/热导引飞弹

副驾配件：隐形涂装/热感应视镜/导向飞弹

武直对地攻击需要驾驶员和副驾驶配合，单凭驾驶员1人是无法完成的。驾驶员的雷射标定器会自动锁定视线范围内的地面载具，副驾驶发射导向飞弹就能锁定并追踪地面载具，由于攻击效果一般，往往需要重复演练。ECM干扰器可让战机在5秒内不被敌人制导武器锁定，装置重启时间为10秒，如果觉得效果不佳可以换回热诱弹。热感应视镜是副驾驶的重要配件，通过该装置可以一眼看清地面所有的敌对目标，在使用时记得多报点。



总结经验

驾驶武直或战斗机时可根据实际情况来制定作战方针，不要在制空权完全丧失的情况下还在闷头对地攻击，否则寂寞的敌机很快会来找你的麻烦，较为合理的战法是停留在我方基地领空进行防御，如果地面有队友的防空炮配合，基本上还有的一拼。如果制空权在我方，就能安心攻击地面目标，对敌坦克或装甲车一路穷追猛打的感觉还是挺爽的。另外最好不要经常开到敌方腹地上空，因为除了被制导武器锁定的威胁之外，敌方基地内的防空炮同样是你最大的克星。

合作模式/CO-OP

合作模式是本作的原创模式，由6个独立的关卡所组成。合作模式只支持两名玩家同时进行，可以邀请好友参加或是随机配对。每完成1关可以获得相应的经验值，积累经验值可逐步开启7把特色武器，这些武器一旦解锁便可以在联机对战模式中使用。玩家可以反复挑战关卡来刷分，如果中途任务失败，已经获得的分数照样有效，所以完全不用担心失败或掉线的问题。另外合作模式还关系到若干成就的解锁，全关卡困难难度通关是成就犯们的首要目标。

撤离行动

困难难度：低

本关是抵御敌军攻势的防御战斗任务，玩家手中的 M16A3 就是杀敌利器，调节成单发射击模式，只需 2 ~ 3 发子弹就能杀死 1 名敌人。如果玩家出生时是拿的 M249 轻机枪的话，也可以在弹药补给箱处重新挑选称手的武器。在敌人还未冲锋前的短暂空闲时间内，先和队友跑去天桥左侧的小巷口埋设好若干地雷，用来对付即将出现的装甲车。战斗打响后就蹲在人行天桥的沙包后面进行点射，在困难难度下可利用榴弹来快速歼灭扎堆的敌人，和队友一起使用榴弹杀敌效率会比较高。本关敌人数量以及出现位置都是固定的，完全可以背版杀敌。受到伤害要及时卧倒回复，虽然 1 名玩家重伤倒地不会导致任务失败，可由另 1 名玩家前来救治，但是却会陷入非常被动的境地，不利于战斗进程发展。清理掉街道内的步兵之后，远处会缓缓驶来 1 辆 BMP 装甲车，只需 3 枚标枪导弹就能轻松搞定。天桥左侧高楼顶部出现的轻机枪手和 RPG 一定要优先歼灭，至于地面和小巷内窜出的敌人则不难对付。清理完所有杂兵之后，小巷子内会开出 1 辆 BMP 装甲车，由于之前已经提前埋好地雷，基本上可以无视。

转移防御阵地后在空闲时间内跑到街道尽头埋好地雷，然后爬回高处平台静等敌人出现，战斗过程与第 1 阶段的战斗类似。防御平台的弹药补给箱上有 M39 狙击枪，射击精度相当高，很适合打击蹲在掩体后面的敌人。另外要注意正面和右侧楼房的阳台上会出现数名 RPG 步兵，玩家如果不小心被击中几乎就是秒杀。当任务接近尾声时，街道上还会出现 1 辆 BMP 装甲车，依旧拿标枪导弹伺候，完全没有难度。

相关成就

爱车人士/Car Lover　　20点

取得条件：在“撤离行动”任务中不损失悍马车完成任务。

成就说明：在简单难度下来进行挑战。任务初期街道内一共停着 5 辆悍马车，能对悍马车造成伤害的只有 BMP 装甲车和 RPG 步兵，普通敌人的子弹不会对悍马车造成任何威胁。在第 1 阶段的防御战中通过提前埋地雷炸毁小巷子内的 BMP 装甲车，然后快速消灭左侧楼顶的 RPG 步兵。第 2 阶段中同样要快速歼灭对楼阳台的 RPG 步兵以及任务尾声时出现的 BMP 装甲车。总之玩家与队友的杀敌速度要快，特别是装甲车出现后一定要同时锁定发射标枪。

火雨行动

困难难度：高

本关是合作模式中惟一的飞行驾驶关卡，难度高不是因为战斗难，而是因为驾驶飞机的难度高，可以说是新手玩家们的噩梦关。通过随机配对来完成任务的成功率极低,毕竟一般的“路人甲”是不会开飞机的，所以还是建议玩家寻找会驾驶飞机的好友来共同完成。任务开始后随机由 1 名玩家负责驾驶武直，另 1 名玩家担任炮手。驾驶员一定要专注于驾驶，尽量不要冒险进行火箭弹俯冲轰炸，飞机是否平稳以及飞机视野角落是否准确将直接影响到炮手的发挥。建议炮手一直开启热感应视镜专心索敌，掌握好 30 发机载机枪的射击节奏和装弹时机。困难难度中的第 1 波敌人一定要快速歼灭，先把左右两侧的迫击炮阵地搞定，然后重点攻击靠近地面友军阿尔法小队的岩石后面的零散敌人，拖延太久可能会导致任务失败。

清理完第 1 波敌人后，接下来的战斗就相对轻松一些，地面友军不会轻易牺牲了。关卡后期的战斗比较雷同，惟一难点就是频繁出现的装甲车和防空车，驾驶员可以适当提升飞机高度，并不时摇晃机身来躲避防空炮火。炮手的激光制导导弹的锁定时间为 3 秒，从锁定到发射还是比较利索的。

相关成就

无可匹敌/Untouchable　　20点

取得条件：在“火雨行动”任务中不使用灭火器完成任务。

成就说明：在简单难度下来进行挑战。不使用灭火器就意味着飞机不能冒烟起火，能对飞机造成严重伤害的只有关卡后期出现的防空车。该成就能否顺利开启由驾驶员来决定，不会开飞机的玩家还是找好友来帮忙完成吧。

突破重围

困难难度：中

本关需要与好友配合，两人都得戴着耳机。潜入环节初期的敌人都是两人 1 组，玩家与队友 1 人负责 1 侧，在举枪精确瞄准敌人头部时喊射击口令，可以达到较高的同步率。连续干掉两组敌人后，会陆续看见 3 个监视器，可以用枪直接打掉。楼梯区域内是 1 名敌人 +1 监视器的配置，依旧按照左右分工来完成击杀。惟一要注意在第 2 处楼梯口会出现 1 监视器 +2 名敌人的情况，由于这 2 名敌人的站位比较重叠，所以应对方法照旧，只要连射速度快一些就不会触发警报。救到人质后返回大街进入第 2 阶段战斗。

街道战斗打响前可以先更换武器，本关所有武器都带有热感应视镜，用来搜索黑暗中的敌人是非常有效的。激战中两名玩家的站位尽量分开，可以蹲在立柱或水泥板后探头射击高处和地面的敌人，优先干掉高处的 RPG 步兵，总之敌人数量不是无限的，慢慢清理即可。乘坐焊马车前进环节无难度，停车后 1 人下车去装 C4 炸门，另 1 名玩家不要下车，留在车上全力掩护下车的那位玩家回撤，重点攻击

右侧楼房阳台上出现的RPG步兵。关卡最后阶段的防御战难度不大，玩家与队友就躲在小房间内，由于房间比较狭窄，所以让1人慢慢清理对面高楼内的敌人，另1人不要轻举妄动，就老实地躲在房间内时刻准备救治倒地的队友。任务尾声的敌人数量不是无限的，消灭掉所有可见目标后会触发剧情，静等友军直升机抵达后快速撤离。

相关成就

忍者/Ninjas　　20点

取得条件：在“突破重围”任务中不引起警报的前提下达到VIP的所在位置。

成就说明：在简单难度下来进行挑战，关卡初期的潜入环节不能触发警报。在楼梯口遇到1监视器+2名敌人的组合时，让枪法好的玩家去对付重叠站立的敌人，不用刻意打头，只需对准胸部以上部位快速连射即可。

游击战

困难难度：中

本关是纯粹的枪战任务，考验玩家的跑位和枪法，在困难难度下可以适当减缓推进速度，以免遭到敌人的冷枪偷袭。任务初期快速在房间大门口埋设好阔剑地雷，然后和队友一起躲到小房间内看住窗户和房门，如果逗留在外侧大厅里会比较危险。抵挡住开局的敌人突袭后，楼道窗外蛰伏着不少狙击手，可根据敌人枪口上的镭射瞄准器的红光来确定狙击手们的位置。沿途战斗的要点就是不要推进太快，两名玩家的位置最好错开，如此一来可有效分散敌人的火力。每次经过门口时别冲太快，如果与敌人撞个满怀，对方会有一定几率拔刀秒杀你。玩家要是已经在简单难度中打过本关，应该会对敌人的站位和数量有个大致的了解。触发原地防御的情节时，躲在右侧墙角是最安全的，最好不要蹲在电脑桌后面，桌子木板可能无法完全抵挡住敌人的密集火力。另外房间内有弹药补给箱，只需朝敌人扎堆的地方狂丢手雷即可，炸死绝大多数敌人后再用枪逐一清理干净。关卡中后期的战斗比较雷同，依旧是办公室区域内的激战，注意自身站位基本没有难度。来到地下车库上车后，负责开车的玩家完全不用慌乱，因为就算在困难难度下，汽车的耐久度依旧很高。

相关成就

冲锋陷阵/Push On　　20点

取得条件：在“游击战”任务中无人伤亡安全抵达车库。

成就说明：在简单难度下进行挑战几乎没难度，只要保证两名玩家在上车前都没有被击倒在地。

拯救人质

困难难度：高

本关俗称“双狙人”，如果没有好友配合，没有耳机交流，几乎是不可能顺利过关的。同“突破重围”的潜入环节类似，遇到两人1组的敌人时在耳机里喊口令同步射击。抵达第1处狙击点后，玩家和队友蹲在窗口架好枪，架枪的效果等于无限憋气，在每次射杀敌人前都要养成架枪的好习惯。对付巴士中的敌人一定要等NPC投掷闪光弹之后再开枪，闪光弹的效果时间很长，没能1枪击毙敌人的话可以快速补几枪。

来到街道区域时，对岸会同时出现两组敌人，玩家架好枪后与队友沟通好攻击顺序，此环节不用心急，做好万全准备再开枪也不迟。随后街道中央走出的3名敌人是第1个难点，如果射击不同步或射击速度不够快都会被敌人发现。建议让枪法好的玩家负责右侧的两个敌人，这两个敌人的站位比较重叠，找到最佳的射击位置后再招呼队友同时开枪。紧接着是本关的最难点，场景的左、中、右3个方位各会出现1组3人巡逻队，建议按照左、右、中的顺序来逐个击破，射击要点是1人专打左侧的单个敌人，让枪法好的队友负责打中间和右侧的两名敌人。每个敌人一般都要射2枪才会死，所以补枪速度一定要快。至于开枪同步率只能通过反复演练来形成默契，没有捷径可走。

抵达大使馆前的狙击点，此时如果惊动巡逻敌人也不会马上任务失败，可通过快速补枪来弥补失误。另外尽量不要朝移动中的敌人开枪，可以等敌人静止不动时再动手。人质房里的战斗与巴士类似，依旧非常简单。在任务尾声VIP目标会现身并逃窜，在他跳上飞机前将其击毙即可顺利通过本关。

相关成就

百发百中/Bullseye　　20点

取得条件：在“拯救人质”任务中不惊动敌人的情况下救出人质。

成就说明：在简单难度下来进行挑战。能否开启成就的关键在于射杀3组3人巡逻队时的发挥，只要把该环节处理好了，那么基本上就没有什么能难倒玩家了，建议要找个枪法过硬经验丰富的好友来指导完成。

分秒必争

困难难度：中

地铁内的战斗难度不高，玩家与队友保持1左1右的站位，可有效分散敌人的火力。抵达第1处弹药补给点时，强烈推荐拿上带有热感应视镜的AK-47，对之后的战斗会起到至关重要的作用。沿途来到地铁车厢场景时，画面中会出现倒计时，让1人去拆炸弹，另1人负责掩护。拆炸弹的过程是个迷你QTE，按错就会导致任务失败，考虑到网络延迟的问题，在输入时一定要注意节奏。

第2阶段进攻交易所的过程中一定要缓慢推进，敌人站位分散且隐蔽性非常好，玩家可以用带有热感应视镜的AK-47来应付。踹门进入水蔓金山的交易所内部，此时先让1人顶在前面索敌，另1人则蹲守原地不动，身后的门便不会关闭，这样就能随时回去补给弹药或手雷。交易所内的视野非常糟糕，敌人大多躲在柱子、墙角后面，玩家可以一边狂丢手雷，一边使用带有热感应视镜的AK-47清敌，如果不慎重伤倒地就慢慢爬回队友蹲守的门边。顺利通过交易所后就没什么难度了，这里就不再赘述。

相关成就

惊险万分/In the nick of time 20点

取得条件：在“分秒必争”任务中20秒内解除炸弹。
成就说明：拆弹时间绝对充裕，只要保证输入QTE时别出错即可。

联机成就详解

M.I.A/M.I.A

20点

取得条件：联机模式中获得第1个狗牌。
成就说明：在任意对战模式中从背后刀杀1名敌人即可获得狗牌。

MVP/Most Valuable Player

30点

取得条件：1局比赛排名第1名MVP。
成就说明：打小队突袭模式有比较多的机会成为MVP。

败者之王/1st Loser

30点

取得条件：1局比赛排名第2名MVP。
成就说明：在对战过程中自然会开启。

聊胜于无/It's better than nothin

30点

取得条件：1局比赛排名第3名MVP。
成就说明：在对战过程中自然会开启。

上校/Colonel

50点

取得条件：联机等级达到45级。
成就说明：升满45级需要160万经验。

专业支援/Support Efficiency

30点

取得条件：获得全部4个支援效率勋带。
成就说明：4个勋带分别是：补给效率勋带、维修效率勋带、医护效率勋带和监控效率勋带。补给是支援兵丢弹药包，1局内帮队友补给7次；维修是工程兵修理载具，1局内修理7次；医护是突击兵使用电击器救人，1局内救5个人；监控是侦察兵使用MAV侦察，1局内协助侦察5次。

载具大战/Vehicle Warfare

30点

取得条件：获得全部3个载具战斗勋带。
成就说明：3个勋带分别是：运输战勋带、装甲战勋带和空战勋带。运输战勋带是1局内使用装甲车或运输车辆上的武器杀死4人；装甲战勋带是是1局内驾驶主战坦克杀死5人；空战勋带是1局内驾驶战斗机或武装直升机杀死6人。

专业步兵/Infantry Efficiency

30点

取得条件：获得全部4个武器效率勋带。
成就说明：4个勋带分别是：突击步枪勋带、轻机枪勋带、卡宾枪勋带和狙击步枪勋带。使用相应类型的武器多杀人即可。

充满荣誉/Decorated

50点

取得条件：获得所有勋带。
成就说明：绝大部分的勋带都不难获得，在等级达到45级前自然会有机会开启。最难的勋带的是空战勋带，如果玩家不喜欢开飞机，那永远不可能开启。第2难的是仇敌勋带，要求是1局内杀死同1名玩家6次。第3难的是M-COM攻击手和M-COM防卫者勋带，前者需要在1局比赛内炸毁3个M-COM，后者需要杀死4个正在M-COM上装炸弹的敌人。以上这些比较困难的勋带都可以找好友来帮忙刷，选择无人的空白服务器，可杜绝陌生玩家的干扰。

征服模式全地图分析

里海边境是大型地图之一，地空载具配置齐全。美军的首要目标是占领 A 点，俄军距离 D 点则是最近的，B、C 两个据点才是兵家互争之地，不过这两处据点周围的地形比较恶劣，开坦克进去压制容易被工程兵围攻，所以还得靠地面步兵去侵占。A 点连接 D 点的公路是双方地面载具的必经之地，在公路上设置地雷，可有效阻止对方坦克推进。俄军飞行员在空中被对手咬住时可以朝有太阳的方向飞，强烈的逆光会让追赶你的美军飞行员致盲。美军飞行员可尽量留在自军基地领空范围内，友军防空炮的视野和打击范围都很优良。

里海边境

德马顶峰

德马顶峰是经典的拉锯战地图，双方基地附近各有 1 个据点，隧道中的 B 点是兵家必争之地，如果能长期占领 B 点，基本上就能赢得比赛。双方的地面载具在隧道中会发挥重要作用，可以驾驶坦克守在 B 点外围进行压制警戒，但是不要过于深入，隧道内的狭小通道很多，装备火箭筒或地雷的工程兵是坦克的克星。如果敌方大量兵力一直囤积在隧道 B 点，那么对方的后方基地势必会很空虚，玩家可驾驶侦察直升机飞跃隧道，直接空投到对方基地附近的据点，顺利占领之后可选择躲到山上阴人或直接抢下对方基地内的载具与隧道正面的友军夹击 B 点的守敌。

大型市集

大型市集地图呈“回”字型结构，其中A、C两个点在分别靠近双方基地，是开局必得的据点，小巷深处的B点是双方争夺的焦点，并且只能由步兵去侵占。装甲车在本地图中的作用还是比较大的，在双方实力比较均衡的情况下，如果对方囤兵于B点，可利用装甲车游走于A、C两点之间，装甲车在C点区域可以直接打到B点小巷内的敌人，火力压制效果相当显著。此外装甲车的机动性比较高，一旦被火箭筒偷袭先快速驶离危险区域，再寻找机会杀一个回马枪。另外防止对方装甲车到处乱窜的方法依旧是埋地雷。

哈格岛

哈格岛是大型地图之一，地空载具配置相齐全。由于玩法种类繁多，建议在大型地图中就专注于1项工作，不仅可以协助友军，还能获得大量经验值。双方争夺重点是B、C两个据点，战斗基本就发生在这两点之间。工程兵可在A点与B点的公路上埋好地雷，可有效防止对方载具突进。战斗机驾驶员通过队友报点压制美军登陆滩头区域的地面载具。侦察兵去B、C两据点附近的高楼顶部设置雷射指示器，遥控锁定地空载具后让工程兵队友发射标枪。另外双方飞行员可以利用侧面高耸的山脉来躲避制导导弹。

火线风暴行动

火线风暴行动是大型地图之一，地空载具配置齐全。坦克与工程兵的组合是抢点主力，空中载具在本图中的存在感很弱，对战局的影响很小，基本可以无视。双方地面部队在A、B、C三处据点中主要以C点为中心进行抢点拉锯战，美军坦克通常会一路狂彪至C点大道，俄军的压力相对会大一些，势必要加强进攻将美军战线压缩，如果不能顺利逼退美军攻势，那基本上就被堵在家门口了。另外C点位置的建筑群比较复杂，步兵藏身于此不仅可以顺利占点，同时还能躲避坦克的攻击。此外战斗机或武直途经C点时也要小心地面毒刺防空炮的侵扰，如果被锁定可降低飞行高度贴着附近的山脉来进行躲避。

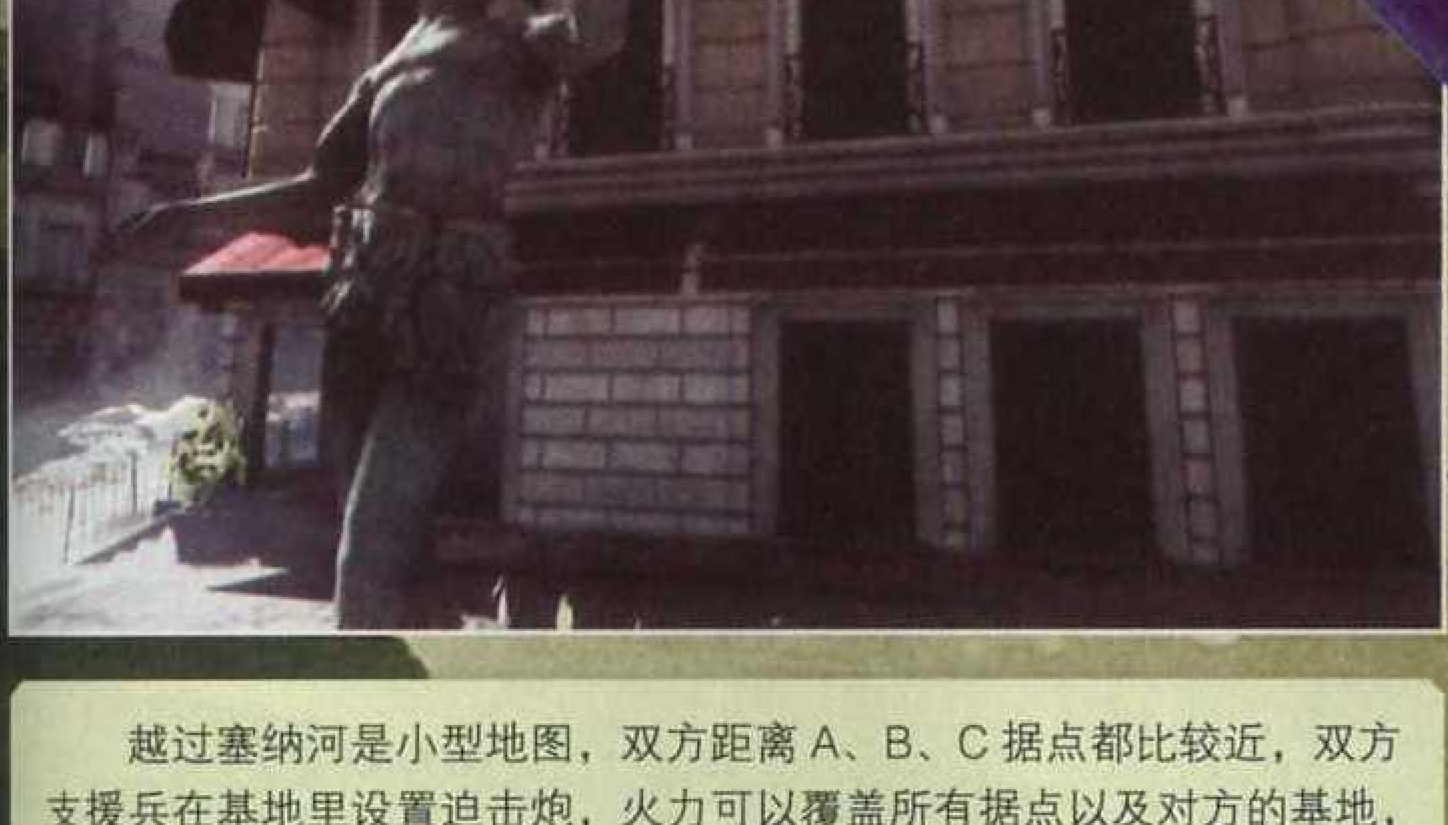
诺沙运河

诺沙运河图缺乏平衡性，在双方实力均衡的情况下，俄军占有优势，因为俄军基地在内陆地带，地面重型载具可直冲A、B、C据点，而美军基地在海上，需要乘坐直升机或两栖突击车才能登陆作战，战线推进时间花费比较长，这其中还不包括菜鸟飞行员的低级失误。俄军可多装备毒刺和地雷，毒刺用来对付港口的美军直升机，地雷则埋在登陆地点炸两栖突击车。俄军以坦克与步兵的组合牢牢占据A、C两点可稳操胜卷，而美军想要占得先机就相对困难一些。

德黑兰公路

德黑兰公路是中型地图，高低落差比较大，双方凭借地面载具可轻松占据A、C两点。在地势最高的美军基地内使用标枪或其他制导武器可直接击中A、B据点附近的俄军载具，地势最低的B点是最危险的区域，尽量不要把载具开进去，就算没有被火箭筒偷袭也可能会踩到地雷，尽量停留在B点外围警戒，抢点的工作还得让友军步兵去完成。

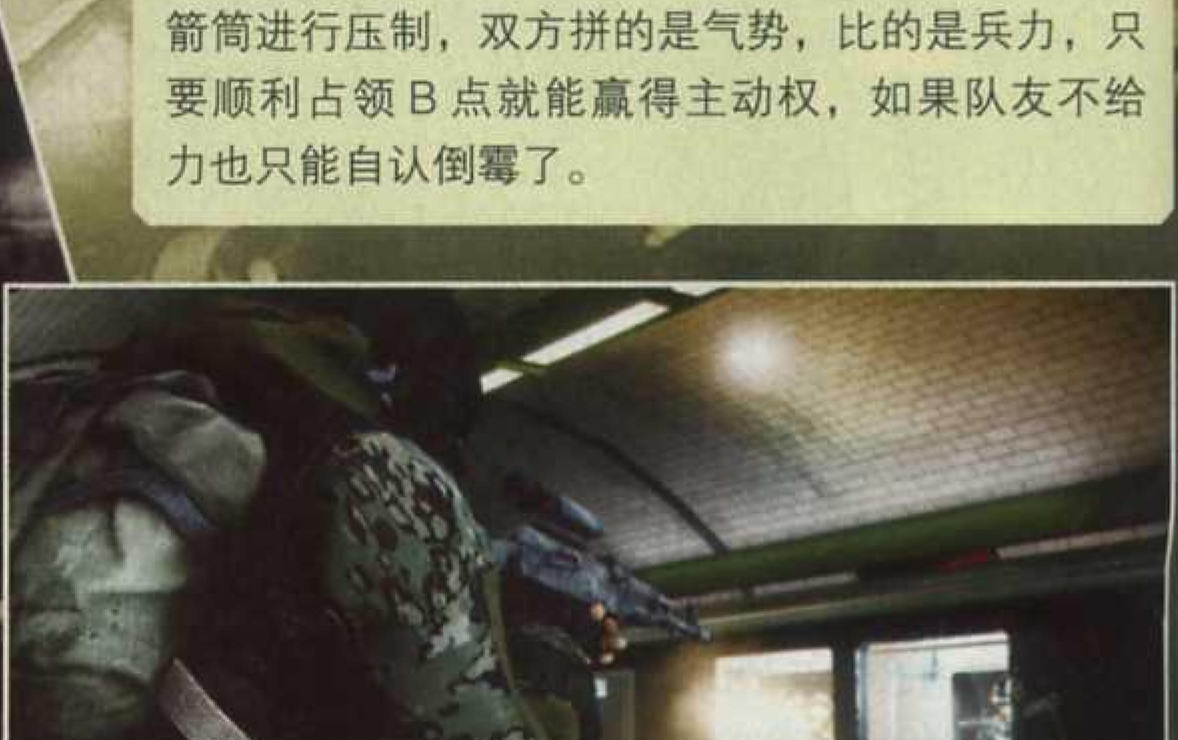
越过塞纳河



越过塞纳河是小型地图，双方距离A、B、C据点都比较近，双方支援兵在基地里设置迫击炮，火力可以覆盖所有据点以及对方的基地，前提是得有侦察兵的MAV报点侦察才能发挥超强功效。驾驶坦克时要时刻注意地面，狭窄的道路上必定会布满地雷，建议不要开到对方腹地，可停在战线外围协助正在占点的友军，重点留意街道两边建筑的窗口和拐角处。

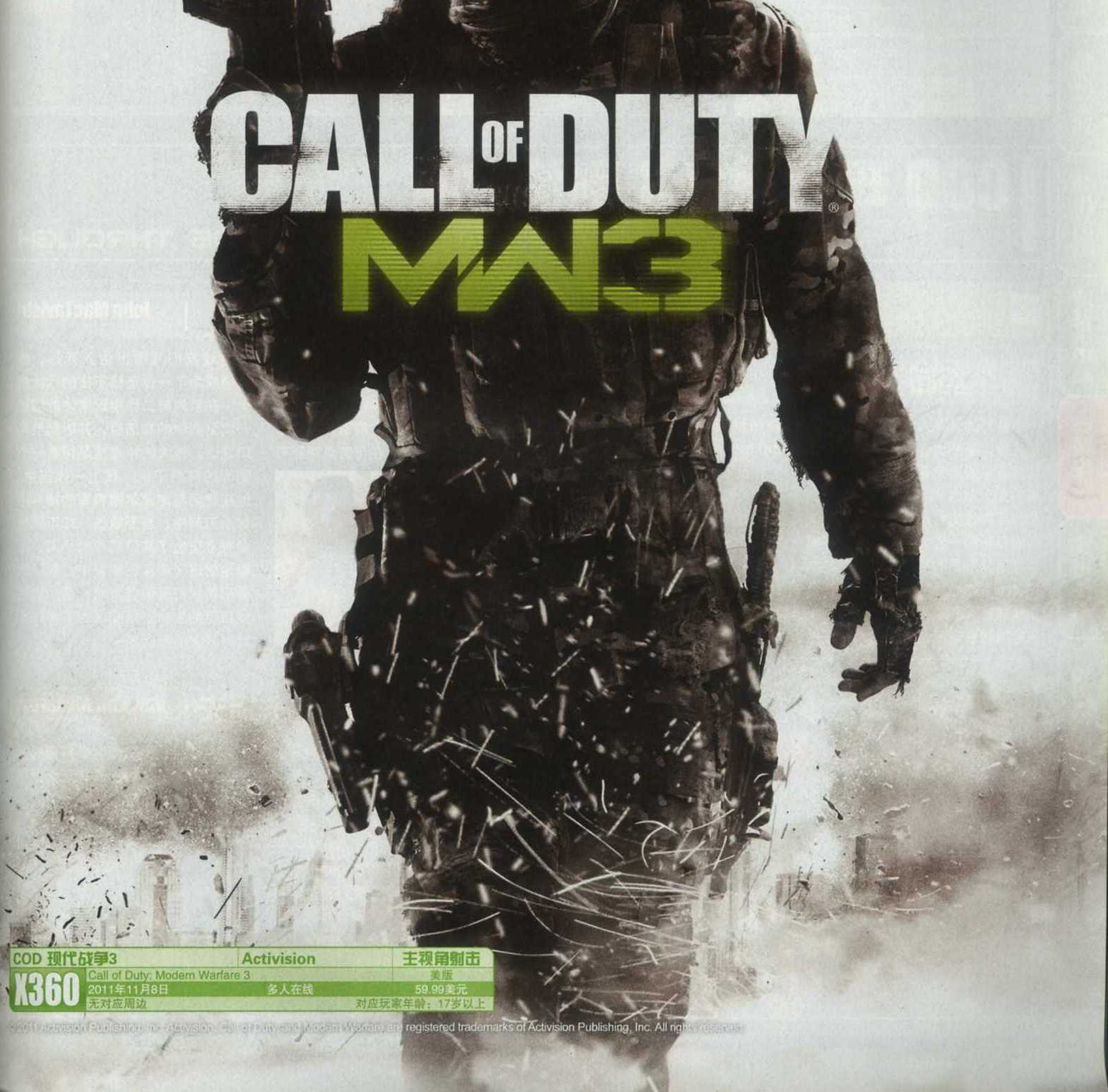
地铁行动

地铁行动是小型地图，地图中不提供任何载具，属于纯粹的步兵战。战斗进程同德马顶峰类似，双方对峙地点必定是B点售票厅。各兵种要各司其职，侦察兵在B点附近设置重生信标，支援兵找准蹲位稳固防线，突击兵负责医疗救治，工程兵使用火箭筒进行压制，双方拼的是气势，比的是兵力，只要顺利占领B点就能赢得主动权，如果队友不给力也只能自认倒霉了。



用更进一步来形容《COD 现代战争 3》或许有点儿言过其实，但游戏水准高于“《COD 现代战争》”前两作也是无可争议的事实，更为激动人心的大片级火爆场面，更有逻辑性而且联系紧密的剧情，还有更加丰富的特别行动模式内容，每一点都在证明着本作的进化程度之高。在完成了激动人心的单机战役后，心潮澎湃的玩家们是否还感到意犹未尽，想要继续再与敌人鏖战一番？除了投身网战中与其他玩家展开激烈的对抗，试试考验玩家自己技术的特别行动模式也是个不错的选择。本次的特别行动模式内容相当丰富，玩家既可以选择传统的任务模式来挑战一下自己技艺的极限，也可以立刻投身到本作那刺激有趣的生存模式当中，检验自己的战术策略，甚至是约上好友们来发挥一下团队精神。现在让我们来看看本作的特别行动当中都有些什么样的精彩内容吧。

文 FAN & evilpig 美编 一刀



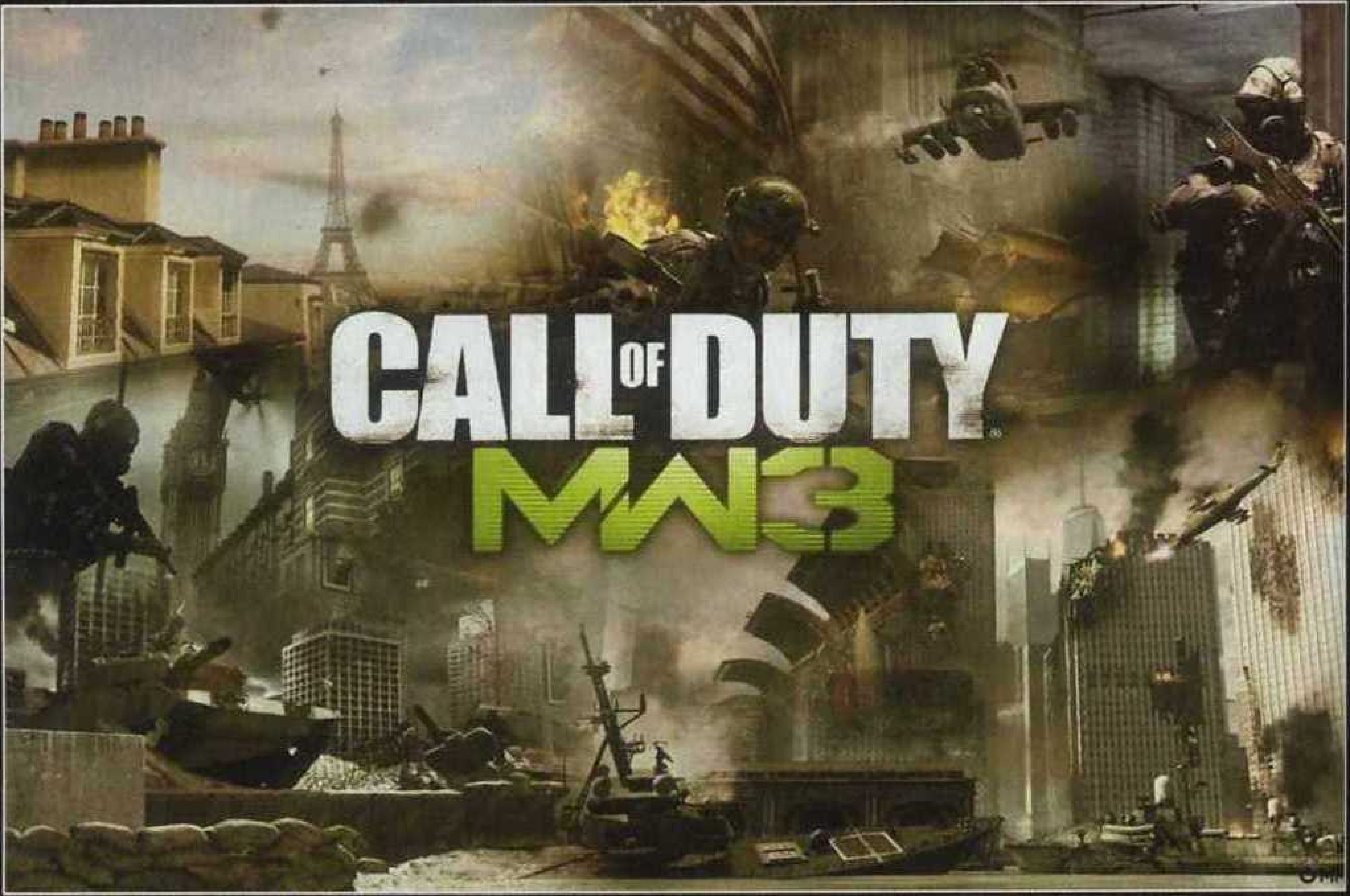
COD 现代战争3		Activision	主视角射击
X360	Call of Duty: Modern Warfare 3		美版
	2011年11月8日	多人在线	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

©2011 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty and Modern Warfare are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

操作列表

OPERATION

键位	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
RT	射击
LT	瞄准
RB	手雷
LB	特殊手雷
X	上弹
Y	更换武器
A	跳跃
B	蹲下、再按恢复站立
长按B	趴伏
LS	奔跑
RS	近战攻击
方向键左	更换武器模式
方向键右	启用特殊武器
方向键上	开启夜视模式
Start	系统菜单



COD 现代战争3 剧情攻略

GUIDE THROUGH

人物介绍

约翰·普莱斯 | John Price

系列的灵魂人物，真正意义上的主角，虽然他并非经常作为玩家能够操纵的角色登场，但他以队友身份加入战斗时的表现更为出彩，最为标志性的特点就是带着英伦味道的口音和一脸大胡子，当然还有那潇洒又沧桑的抽雪茄姿势。在本作故事的发生的二十年前，资历尚浅的普莱斯随同麦克米兰上尉深入敌境狙杀俄罗斯极端主义分子的领袖伊姆兰·扎卡耶夫（Imran Zakhaev），不过最后却只是用巴雷特反器材狙击枪削掉了对方一只手臂。随后发生的一系列事情让普莱斯成为了某场全球性恐怖阴谋当中，有着最深联系与羁绊的人。而在世界已经陷入了第三次世界大战的本作当中，普莱斯注定要通过自身的努力来亲手解决这一困局。

约翰·麦克塔维什 | John MacTavish

绰号"肥皂"（Soap），在"《COD现代战争》系列"初代时还是一位刚刚加入英国空军特勤团（SAS）的中士，也是玩家在前两代中的常用操纵角色之一，在与普莱斯还有

其他战友们几番出生入死后，他已经成为了一位坚韧不拔的强大战士，在系列第二作中玩家才能够第一次见到他的真面目，并听到他开口说话，最大的特点就是留着一个剽悍的莫西干头。在上一作当中，他在最后与谢菲尔德将军的搏斗中被小刀刺中，身受重伤，却不顾生命安危拔出了胸口插着的小刀，准确地射进了将军的脑袋中，救了快要被将军打死的普莱斯一命。但是他自己的生命安危却成为了本作开篇时最大的悬念之一。

弗拉德米尔·马卡洛夫 | Vladimir Makarov

曾在系列第二作中登场的马卡洛夫是一位心狠手辣的角色，亲手参与了俄罗斯机场的大屠杀，用重机枪屠戮了大量无辜的平民，之后还亲手杀死了混入他们队伍中的卧底约瑟夫·艾伦（Joseph Allen），利用对方的美裔身分来挑动俄国与美国之间的对立，触发了第三次世界大战。在本作当中，玩家将会有机会了解到这个角色的过往，并亲眼见证他是如何让全世界都陷入到战争的狂热当中。

前情

我不想相信，也不愿承认，一个小小的动作却足以影响整个世界的命运。只是轻轻地扣下扳机，却必须负担起千百万条人命的责任，如果当时我能明白这背后千丝万缕的联系，能够预见到未来那可怕的命运，是否会就会做得更好，又或是被压力与恐惧击倒，甚至不敢端起狙击枪？或许那会更好，麦克米兰上尉是个比我更为优秀的狙击手，从来都是，他肯定会将子弹准确无误地送进伊姆兰·扎卡耶夫那颗快要谢顶的脑袋中，而不是只被我夺去一只手，却留下了一条罪恶的生命。

时间无法流转，已逝之人无法复生，我们只能背负自己过往的错误与罪孽继续前行，试图去弥补，试图去纠正，尽管我们都很清楚，没有任何东西能够真正地变回原本的模样。无数勇士为了阻止这场全球性的恐怖行动而失去了生命，那些陌生战士的牺牲令我黯然神伤，而身边的亲密战友离去则让我痛不欲生，先是盖兹、然后是幽灵与小强，现在，轮到肥皂在我面前生命垂危，这一次，就算是死神，也别指望让我约翰·普莱斯屈服，想也别想！

序章

剧情

现实在我脑中只是一幕幕支离破碎的片段，有时候，我觉得自己还身在战场，身边炮火连天，子弹飞舞，有时候，我又觉得自己正经历生死关头，用手枪瞄准扎卡耶夫脑袋和用飞刀刺进谢菲尔德眼眶的画面不断地重复浮现。突然，我明白了，这些幻象都有着一个共通点：它们都发生在过去。昨日的时光点点地从我眼前划过，我是否快要死了？但我还能听到普莱斯的声音，他怒吼着要别人把我救回来，那气势仿佛正在向死神宣战。搞不好他真会赢，我想，这个老家伙是个打不死的怪物，在干掉扎卡耶夫后，我还以为他会跟盖兹一样永远地离开我，但他没有，他活得好好的，还差点在监狱里干掉我手下的新兵。他肯定已经跟死神交过手了，还赢得很漂亮。如果我能活下来，是否也代表着我终于也开始跟上他的脚步了？没等我找到答案，一阵强烈的电流夺去了我最后一点意识。

Black Tuesday

时间	8月17日-10点18分12秒	部队	三角洲特种部队
人物	德里克·韦斯特布鲁克中士,绰号“寒霜”	地点	纽约 曼哈顿区

剧情

喂，喂，测试，测试。这里是德里克·韦斯特布鲁克中士，现在是8月17日早晨6点，我开始第一次使用录音日记，希望我录下来的声音不会像我写的字一样糟糕。还有4个小时，我们就会开始赶赴纽约，去端掉一个俄军设立的干扰信号塔。这东西不但让我们的空军无法实施攻击，还阻挡了军队内部的无线电通讯，简直就是一根肉中刺，扎在我们国家的心脏上。我很荣幸自己能够得到这个任务，每每想到我们正在失去纽约，这个事实总是让我难以安枕，如果我们甚至无法在俄军手下保住自己国家的标志性城市，又要如何去守护这个国家。我们的代号是合金（Metal），任务目标的所在地，是纽约华尔街证券交易所，没有支援，没有通讯，我们能够依靠的，只有身边的战友和手中的武器。天佑我们，天佑美利坚！

流程

作为游戏中的首个关卡，本关的难度自然不高，不过以前没有接触过老兵难度的玩家们或许也会不幸地死上个十来次，一来在这个模式里头玩家的角色几乎和敌人一样脆弱，被打中几枪就会一命呜呼，二来老兵模式里头的敌人比较聪明，走位频繁，还懂得包抄玩家，所以如果还是用普通或者容易难度的冲锋流打法，绝对会死得很惨。在本关当中，玩家首先需要习惯的就是老兵难度的核心战斗思想：缩！虽然与游戏的氛围不太一致，但如果玩家想要顺利地完成老兵难度，就需要一直待在离敌人较远的距离，远远地点掉他们，或者交给队友去料理，除了必要时触发剧情点或检查点来推进战线，玩家是绝对不该孤军犯险待在战线前方的。本关的首个难点是在初期街道转角处，敌人的武装直升机会对街道发动空袭，这时玩家要迅速跟随战友Sandman冲进建筑当中，不然绝对死无全尸。之后的楼层的战斗中需要小心上层有敌人偷袭。之后的柜台区域会有两波敌人，前一波玩家可以不动手，留给队友们解决，下楼后触发的另一波，个人建议玩家可以迅速重新躲回楼上，等队友杀剩一两个躲在掩体后负隅顽抗的敌人时再从上层居高临下地点掉他们。在华尔街证券交易所爬上天台时，会碰到有大量敌人从楼上冲下来的情况，立刻找个掩体，老兵难度下的敌人是不能正面对抗的。最后在打第三台武装直升飞机时记得提前对准其出现的地方扫射，被对方抢先的情况下，可是会秒杀玩家的。

Hunter Killer

时间	8月17日-16点32分15秒	部队	三角洲特种部队
人物	德里克·韦斯特布鲁克中士,绰号“寒霜”	地点	纽约 海港隧道

剧情

这里是德里克·韦斯特布鲁克中士，我没有太多时间，所以只能在直升机上录音，希望我的声音足够大，不会被螺旋桨的噪音盖过。我们成功了，干扰信号塔被毁掉了，要不是最后我们差点被对方的武装直升机给撞毁，这还真是一次完美的作战。但我们还不能停下来，空军的支援虽然解除了城市里的困局，但我们还必须要想办法干掉那些封锁了我们领海的俄军战舰。我作为一个三角洲特种

部队士兵，已经见识过了许多大胆而疯狂的作战计划，不过恐怕里头没有一个比得上我们将要去做的事情。我们将会杀入俄军的指挥潜艇中，把它内部装得满满的导弹统统都射倒俄军的舰艇头上，那是个疯狂的计划，但恐怕我们别无选择，毕竟要是我们不动手，这些导弹就会落到美军的头上。我要准备下水了，录音结束。

流程

开始的阶段玩家需要操作小型水中推进器，左摇杆负责移动，右摇杆负责调整方向，注意雷达的提示，不要撞上水雷，再装上炸弹就可以进入潜艇内部。潜艇内部非常凶险，两个船舱当中不但敌人众多，还分布在上下两层当中，可以透过网格状的隔层向着玩家射击，如果正面撞上用霰弹枪的敌人，一枪就会要了玩家的命。看好他们的瞄准激光来预测敌人的位置，之后是用手雷还是用震撼弹来料理都可以，不过小心投弹时被敌人打成蜂窝。攻克了船舱部分，整个流程后半部分基本没难度，玩家只需要在驾驶汽艇的部分记得射击敌人舰艇后方的水雷而不是船上的敌人，便可以顺利过关。

Persona Non Grata

时间	8月17日-9点51分41秒	部队	141特战队-已除名
人物	尤里	地点	印度 喜马偕尔邦

剧情

我的名字是尤里，没有姓氏，没有外号，就只是尤里。我在spetsnaz，也就是俄国特种部队里头呆过，现在，我跟尼古拉混，在他手下那群人里，他最看得起我，或是因为他看得出来我有多纯粹。我并不是因为钱或其他任何报酬而愿意跟随他，只是因为一个简单的原因：报仇。我的仇人名字最近很频繁地出现在媒体与人们的口中，他叫弗拉德米尔·马卡洛夫。我不会告诉你们为什么我恨他，那不重要，重要的是，我们的目标是一致的，那就是马卡洛夫必须死！这就是为什么我会愿意帮助普莱斯，还有他那位刚刚从死亡线上捡回了一条命的战友。直到马卡洛夫咽下最后一口气之前，我都绝不会停下来，仇恨就是我心头的一把火，支撑着我在他派来的喽罗攻击下固执地反击，直到把他们杀得一个不剩，也守护着我，让我在激流中找到得以抓牢的树根。我期盼着最后这团火焰能化为一颗滚烫的子弹，射进马卡洛夫的心脏！

流程

如果玩家在本关已经深谙了"缩"的奥义，那么基本上前期的庭院战斗不会太有难度，因为其实绝大部分敌人都可以交给队友们去对付。之后跟着普莱斯跑到大路上后便到了游戏的困难部分，敌人的正面火力很猛，玩家需要先设法进入街道右边的建筑中，射杀对面建筑二楼的敌人后，不要试图冲出阳台，那是找死，下到一楼，在侧面跑出去，触发检查点就可以让队友们开始推进了。除此之外在操作UGV时需要注意，这台遥控装甲车在老兵难度下的抗打击能力也相当差，同样需要远远地打，不能和敌人硬拼，在到达那个需要防守我方直升机的石膏平台之前有一段墙壁，觉得难以抵挡对方直升机的火力时可以靠这堵墙来当做掩体。本关有特殊条件成就"What Goes Up…"，规定玩家只能用UGV的榴弹来消灭掉敌方直升机。榴弹的威力相当高，不过因为射击轨迹为曲线，比较考验玩家的准头。注意UGV的榴弹数量并不多，一定要在直升机离得足够近后再展开攻击，避免浪费弹药。

Turbulence

时间	10月3日-18点30分31秒	部队	俄罗斯FSO特工
人物	安德烈·哈尔科夫	地点	I1-96-300PU-"指挥点"

剧情

有时候我禁不住想，如果不是我的职业使然，我真的愿意保护自己眼前这个正在拥抱女儿的男人吗？他的名字叫鲍里斯·沃舍维斯基，职业是俄国总统，也是我需要用自己生命去保护的对象。问题是，我一点都不喜欢他。就在今晚，沃舍维斯基将要尝试说服其他官员，让他们接受一个滑稽的决定：和美国签订停战协议。这简直是我听过最不可思议的事情，他竟然想要让我们放弃一场正在逐渐赢得胜利的战争，而且是在美国人发动了那场骇人听闻的机场大屠杀之后。当他的生命遭到威胁时，我真的可以纵身为他挡下子弹吗？我说不清楚，或许只有一场恐怖袭击才能让我明白自己的真正想法，但谁又敢袭击俄国总统的专机——等等，有枪声！

流程

本关的首个难点是从上层来到下层时，会议厅区域的敌人会贴在门边发动攻击，速度非常快，威力也相当高，之后飞机还会发生颠簸，导致玩家与敌人均发生位移，要把握好机会趁机干掉敌人。在救下总统的女儿后，玩家会遇到一段敌我双方处于失重状态的特定情节，如果此时能够把所有敌人都杀光，就能解开秘密成就"Flight Attendant"。飞机坠毁后的一段地面交战比较凶险，不但敌人位置分散，很容易会因为看漏而导致被冷枪扫倒，敌人的载具还会用车载重机枪作出火力支援，尽量在重机枪手还没注意到玩家的情况下点掉他，会令接下来的战斗轻松不少。

Back on the Grid

时间	10月5日–18点27分45秒	部队	141特战队–已除名
人物	尤里	地点	非洲 塞拉利昂

剧情

马卡洛夫有着极端主义分子的“良好”习惯，行踪诡秘，从来没有人真正知道他在哪里，又在谋划着些什么。但就像是普莱斯所说，如果他想要亲身参与到某项计划当中，就不可能完全不留一点痕迹。一条最新的线索把我们带到了塞拉利昂，马卡洛夫曾经利用这里的本地民兵组织偷偷运送过某些物品，这些东西辗转经过摩洛哥和西班牙，目的地都汇聚向一个地方：伦敦。我们要去碰碰运气，看看马卡洛夫的所谓货物到底是什么，如果我们走了狗屎运，或许他还会亲自前来查看货物，那非洲就注定是他的葬身之所。

流程

游戏前半段的潜入情节基本上不会有什么难点，除了有一处需要杀死大量敌人的地方，因为掩体实在太寒酸，玩家正面和敌人火拼绝对会当场惨死，建议还是躲在来时路上的石头后，等普莱斯和肥皂两人清场比较便利。经过简单轻松的塔顶狙击后，接下来的突破战比较麻烦，敌人的数量比较多，而且建筑落差较大，经常会有敌人从某个不显眼的窗口或者干脆从屋顶冒出来给玩家个“意外惊喜”，如果对自己枪法有信心，可以从右边的楼梯上到二层单独解决一部分敌人，而如果觉得不保险，跟着肥皂和普莱斯在中间通道步步为营地打下去也是可行的。之后的木屋区，玩家需要立刻杀死冲过来的车子货斗上的重机枪手，并且立刻将重机枪夺过来，敌人的出现顺序是正面、右面、正面、左面、正面、右面。之后的剧情当中玩家会摔落到某间木屋中，遭到敌人偷袭，第一个敌人可以不瞄准直接射死，后方通道的另一个则需要快速瞄准击杀掉。之后使用迫击炮的阶段，玩家可以多多尝试用四发炮弹就解决四个目标，以拿下“For Whom the Shell Tolls”成就。之后战斗基本上都可以靠普莱斯和肥皂解决，只需要记得在教堂碰到第一头狗时，会发生QTE，需要按下RS键来解决它。后一头狗则会让玩家进入特殊的射击关卡，迅速用手枪解决两个敌人，就可以脱身并触发剧情。

Mind the Gap

时间	10月6日–4点11分38秒	部队	英国空军特勤团第二十二大队
人物	马库斯・布恩斯中士	地点	伦敦 金丝雀码头

剧情

有可疑货物将在伦敦靠岸的消息，首先被军情六处截获，随后，军情五处也加入到了这场针对即将到来的恐怖袭击而展开的讨论会议当中。情报的来源并不确切，但是为了安全起见，英国空军特勤团已经派出了他们的第二十二大队前往情报中提及的目标所在地：金丝雀码头。侦察机航拍中的画面看来，有六台车子正装载着货物准备离开，码头上的警戒非常森严。货物到底是什么仍然没有调查清楚，查清真相的责任，都落在了马库斯・布恩斯中士所在的队伍身上。

流程

这是一个可以将“缩”这一战略发挥到极致的关卡，玩家前段基本上不需要作出任何主动攻击，紧跟队友，他们会和作为空中支援的直升机一起把敌人打得屁滚尿流，直到来到了地铁追逐战后，玩家才需要打起精神来，尽量解决掉每一个车厢里头的敌人，免得被对方干掉。本关的最大难点是在地铁出轨后的站台突围战，玩家只有一位战友，而且AI并不聪明，战场又是缺乏掩体空间开阔的地铁站通道，需要非常小心才能通过这一区域，建议玩家利用敌人AI的规律，守在月台与地铁站通道之间的墙边，等着敌人走过来攻击队友时将他们解决。之后的手扶电梯区域，一定要小心对方丢下来的手雷，因为电梯坡度的关系，能够滚动出非常远的距离，一不小心可是会被炸上天的。杀出地铁站后，本关便算是结束了，之后的内容纯粹只是剧情走过场。

Goalpost

时间	10月6日–13点01分42秒	部队	三角洲特种部队
人物	德里克・韦斯特布鲁克中士，绰号“寒霜”	地点	德国 汉堡

剧情

当毒气恐怖袭击正在伦敦发生时，德国却突然遭到了俄国军队的全面进攻，他们的目标之一，应该就是正在访问德国的我国副总统。这里是德里克・韦斯特布鲁克中士，我正在前往德国的路途上，很快，当我们接近汉堡沿海时，等待着我们队伍的将会是敌人密集的防空炮火。我不喜欢这种感觉，相信在这艘直升飞机上也没有几个人会喜欢，没法脚踏实地，没法操控自己的命运，一旦被导弹击中，我惟一能做的只有祈祷。我只能相信自己所执行的伟大使命能够让我熬过敌人的攻击，并且成功从俄军的包围中救出我们的重要目标。天佑我们，天佑美利坚！

流程

前半段登陆时不要起任何和敌人对射的念头，乖乖按照Sandman的指示，沿着掩体突进到墙壁下，再沿着战场的边沿慢慢推进，在确保自己安全的情况下不断地推进战线，带动战友们发起进攻。之后操纵坦克机关炮的阶段不算太难，在停车场里头记得优先解决那些有RPG的敌人，坦克废掉后突围战仍然可以交给队友去与敌

人交火，不过要记得尽量走街道边沿的办公室。到了目的地后，记得炸门时需要先解决右边那个准备朝副总统脑门开火的敌人，再料理左边的三个敌人。

Return to Sender

时间	10月8日-9点30分23秒	部队	141特战队-已除名
人物	尤里	地点	索马里 博萨索

剧情

该死，马卡洛夫还是先我们一步，发动了恐怖袭击。普莱斯似乎下了某种决心，想要重新使用官方渠道来获取有关马卡洛夫的消息。我不清楚这是不是个好主意，他和肥皂的身份仍然是通缉犯，并不适合暴露出自己的所在之地。但他的冒险行为为我们换来了珍贵的情报，军情六处查到了用于发动恐怖袭击的毒气运送渠道，那是一条起点位于博萨索——索马里地区北部港口——的走私运输线路，由一个名叫瓦拉阿比的军阀所运营。现在，我们是时候找这个肮脏的渣滓“谈谈心”了！

流程

在所有使用“缩”战术的关卡当中，这是最常用的一关，一开始敌人的火力就密集得令人喘不过气来，玩家需要做的事情很简单，找个绝对安全的掩体，打开操纵直升机火力的控制器，将所有暴露在建筑外的敌人都干掉，之后趁着火力网的真空期，立刻跑向军阀据点附近的房屋，找到安全的地方后再度开启控制器，将敌人都统统用机关炮干掉。只要枪法不太差，“Kill Box”这个成就是必然会入手的。进入军阀的据点后也用不着与敌人火拼，等普莱斯和肥皂搞定，在炸开门时先射杀军阀的人肉盾牌，再处理掉其他小兵，接着就可以看看普莱斯彪悍的审问方式了。之后在直升机降落处受到袭击时，立刻躲进左方的房间中，远远地可以隔着窗户点掉敌人。之后的限时阶段时间比较紧，玩家不能再用“缩”战术，枪法好的最好自己抢在队友前头干掉敌人，不太擅长射击的玩家不妨失败两次来记住敌人的位置，再挑战时便轻松多了。之后的阶段难度并不高，惟一凶险的情况是在拯救尼古拉时，右边的敌人火力非常猛，不需要听普莱斯和尼古拉的对话，冲到尼古拉身旁立刻长按 X 键将他扛起，之后跟随任务标记走便可以逃出生天。

Bag and Drag

时间	10月9日-14点10分8秒	部队	三角洲特种部队
人物	德里克·韦斯特布鲁克中士，绰号“寒霜”	地点	巴黎 蒙马特山丘

剧情

我曾以为自己已经在汉堡见识过了人间地狱，看到战争如同一头猛兽般地吞噬掉了我的战友与我的敌人。但如今，看着脚下那布满了可怕毒气的城市，我才明白，这种静谧却又充满了恶意的死亡，甚至比飞窜的流弹和无从预测的炮火轰炸更为恐怖。这里是德里克·韦斯特布鲁克中士，希望我在戴着防毒面罩时的声音仍然足够清晰，我正在一座死去的城市上空飞行，而且即将要深入到其中，去逮捕眼前这种毒气的制造者：沃尔克。他藏在敌人的战线后方深处，法国国家宪兵特勤队已经锁定了他的位置，但是他们被困住了，在逮住沃尔克之前，我们必须得帮他们一把。降落地点到了，录音结束。

流程

本关的难点是在前期的博物馆区域，里头敌人数量众多，入口却只有一个小门，这里的战略仍然是用队友解决敌人，不过如果玩家只是龟缩在博物馆外，那队友是不会挺进，玩家需要自己跑到门的旁边隐蔽起来，才能让队友冲进去和敌人火拼。注意多数敌人都是在二楼，爬楼梯时要小心自己一冒头就被扫死。之后和法国的 GIGN 汇合，会到达一个棘手的餐馆区域，敌人窝在餐厅中负隅顽抗，利用旁边的餐馆迂回地向他们进攻吧。餐厅旁的楼梯往上走，玩家会被允许使用烟雾手雷来指引 AC-130 空中炮艇的攻击，这里记得要在攻入小广场区域时直接对着在放下敌兵的直升机丢一枚烟雾手雷，让炮火轰掉它，完成“Danger Close”成就。其后的下水道区域难度不高，被闪光弹混乱视线后要立刻举枪消灭面前的敌人，之后的追逐过程中注意在看到敌人的瞬间立刻开枪便可以占得先机。在离开下水道并看见目标开车逃走时，先不要急，消灭附近的敌人后再去开车，免得途中被冷枪放倒。追逐战本身没什么太大的难度，记得换好武器，在碰到目标车辆后对其射击，并且在撞车引发的子弹时间中干掉对方车子后排座位上的两个敌人，便可以安心等通关了。

Iron Lady

时间	10月9日-7点42分23秒	部队	三角洲特种部队
人物	德里克·韦斯特布鲁克中士，绰号“寒霜”	地点	法国 巴黎

剧情

逮住沃尔克后，麻烦还远远没有结束，我们的运输机被俄军击毁，而且他们的坦克与直升机正在向着我们推进。但他们突破不了头顶上 AC-130 空中炮艇编织出的火力封锁网，我们暂时还

是安全的，只是暂时。这里是德里克・韦斯特布鲁克中士，我正在漫天的炮火中，试图保护一个制造毒气炸弹的人渣，而他惟一活着的价值，也只有他脑袋里关于马卡洛夫的情报了。我们真的能活着离开巴黎吗？我不清楚，但我不会放弃哪怕一线希望！天佑我们，天佑美利坚！

流程

开始阶段纯粹是看戏，等剧情过后，视角转换为 AC-130 空中炮艇，左摇杆前推后拉为镜头缩放，右摇杆控制镜头移动，X 键为开启或关闭热成像模式，Y 键为切换武器。AC-130 空中炮艇有三种武器，口径越大威力越大，不过相应地，口径越大装填时间越长。开始阶段玩家不需要太过积极地进攻，注意清除一下直升机和敌兵，留下坦克，直到出现三台坦克紧密排在一起的情况后，对准中间的坦克打出一发 105mm 炮弹，一次炸掉三台便可以获得“Ménage à Trois”成就。之后按照指引消灭拦在友军行进路上的敌人，并且轰掉一座有着大量持 RPG 敌人的建筑后，进入躲避敌人导弹的固定剧情。转换视角后，玩家可以跟随提示跑去大楼的房间中取得狙击枪，记得保持蹲下或趴伏的姿态，千万不要站起来，免得被敌人扫倒。用狙击枪干掉敌人重机枪手后别忙着下去，多狙掉几个敌人再到下方触发队友推进战线，之后的雕像区域非常凶险，两边的阳台上会有大量敌人出现，抓紧机会干掉他们，不要试图去操作另一把重机枪，那是自寻死路。敌人的坦克出现后，玩家可以隔着雕像前的环形石墙直接把烟雾手雷丢到其所在的方向，避免站起来投雷时被直接轰一炮的风险。之后视角换回 AC-130 空中炮艇，友军会搭乘载具带目标逃离敌人的追击，记得算好提前量来使用 105mm 炮和 40mm 炮轰炸追击的敌军坦克和吉普车，而 25mm 则留着用来对付大河旁飞来追击友军的直升机。到达大桥后视角再一次转换，立刻趴下，匍匐前去捡取反坦克导弹，躲

在掩体后两次锁定两台坦克，之后就是用烟雾手雷和枪械配合着熬过埃菲尔铁塔前的攻坚战了，记得把烟雾手雷丢远点，波及到友军可是会导致任务失败的。

Eye of the Storm

时间	10月10日-21点36分45秒	部队	141特战队-已除名
人物	尤里	地点	捷克 布拉格

剧情

我斜过眼看着普莱斯和肥皂，禁不住觉得这两人是如此地相像，尽管他们的外貌大相径庭，然而有某种内在的特质让他们俩之间有着某种独特的和谐感，例如蹲坐在肮脏恶臭的下水道处，他们却显得悠然自在，仿佛是坐在了自家的后院中。然而我们将要去干的事情，可是一点都不轻松。马卡洛夫将会在布拉格市中心的勒斯蒂格酒店会见他的首席顾问，这家奢华的酒店相当靠近旧城区的老教堂，那里将是我们的绝佳狙击地点。但是把自己和整个智囊团都带到了处于内战漩涡中心的布拉格，这似乎并不符合马卡洛夫的作风。然而，哪怕有百分之一的可能性杀死马卡洛夫，我们都不会放过这种机会。

流程

潜入捷克的一段流程只要跟好普莱斯，并听好他命令便可以顺利通过，之后和肥皂在第一个遭遇敌人的地点处，需要玩家独力解决两个位于屋顶上的敌人，不需要急着动手，左方的敌人会来回走动，趁着他来到另一个敌人身旁，并转身走开后，先杀掉右边的敌人，再把左方会巡逻的敌人也干掉。流程进入到雕像广场区域时，可以按方向键右切换狙击枪为近距离射击模式，协助友军消灭敌人。听到肥皂的指示后立刻冲去他身旁，拿起 RPG 做掉敌人的装甲车。之后的难点是两个位于建筑二楼和三楼的重机枪手，他们的火力封锁了玩家所在的掩体，在玩家来得及用狙击枪干掉他们之前就会被达成蜂窝。不过实际上从掩体最右边的一点点地移动视角可以在他们来得及察觉之前就狙掉他们。其后惟一的难点就是跟随肥皂抛入美术馆时会遭到

敌人的围攻，在墙边躲好，射杀所有试图接近肥皂的敌人便可以安全地渡过危机。最后按肥皂的提示躲开敌人的装甲车和坦克追击后，进入教堂，关卡结束。

Blood Brothers

时间	10月11日-7点1分36秒	部队	141特战队-已除名
人物	尤里	地点	捷克 布拉格

剧情

勒斯蒂格酒店在狙击枪瞄准镜中看来近在咫尺，哪怕马卡洛夫只是露出半个脑袋，我也能立刻送他上西天。但我说不准自己此刻那剧烈的心跳是因为紧张还是因为某种自己无法察觉的不祥预兆。这应该是个万无一失的计划，酒店内有我们布下的线眼，在马卡洛夫出现时将会立刻向我们发出讯号。普莱斯将会负责直接正面刺杀马卡洛夫，而我与肥皂则负责远距离支援，就算马卡洛夫再狡猾，这次也是插翅难飞。然后，这计划中似乎还有某个我无法察觉出的漏洞，但还不容我再去多想，街角便传来了马卡洛夫所在车队接近时的引擎声……

流程

一开始的狙击部分没有难点，之后拉着肥皂逃离敌人炮火时需要小心，老兵难度下，玩家的生命值太低，很容易会被敌人射杀，所以要稍微靠左一点地随着普莱斯逃离敌人追杀。换成普莱斯保护肥皂，

玩家负责解决敌人时，不要太积极地去与敌人交战，让普莱斯带着肥皂去吸引火力，他们其实一点都不怕敌人的攻击。在通过一条长长的街道时玩家会碰到两个敌人

从左边的房屋中冲出，另外还有大量敌人在驱车赶来，干掉两个冲出来的敌人，立刻躲进屋子里用掩体和驱车赶来的敌人周旋，如果是在大街上展开战斗，玩家绝对扛不住对方的密集火力。最后到达目的地时，玩家不需要理会普莱斯和肥皂，立刻躲去最里头的花坛后方，注意保护自己，只要熬到抵抗军来救走肥皂，关卡就已经算是结束了，后面的都只是剧情而已。

Stronghold

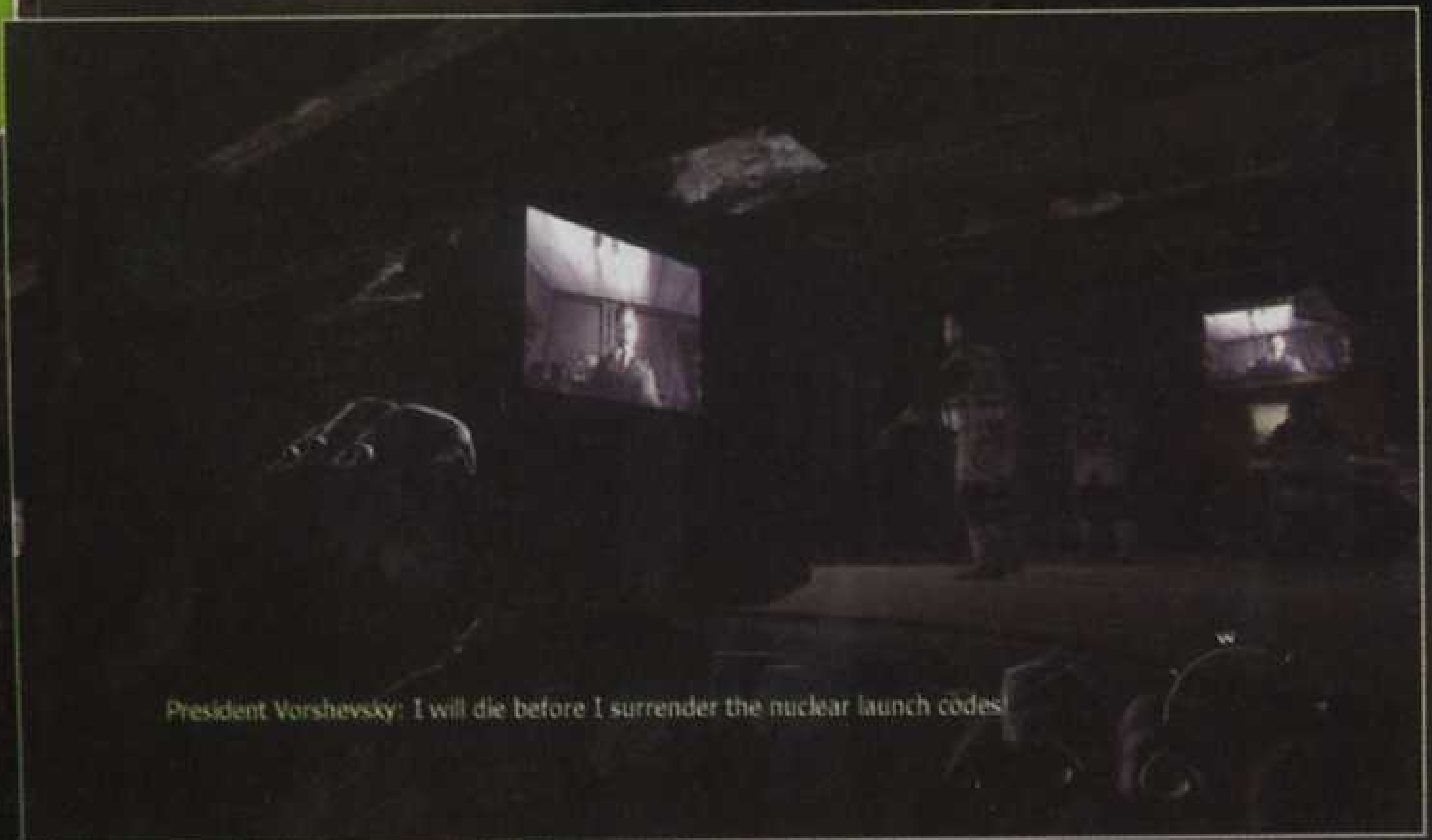
时间	10月12日–22点48分15秒	部队	141特战队–已除名
人物	尤里	地点	捷克 布拉格

剧情

我说过，仇恨就是我心头的一把火，显然这团火也正在普莱斯心中燃烧，肥皂的死让火焰烧得越发地旺，如此浓烈的怒火有时候会毁掉一个人，但普莱斯太强悍太硬朗，仇恨只是让他变得更不可阻挡，就像是一柄收在鞘中也仍然锋芒毕露的利剑。我们并不能指望在这位处偏僻之地的城堡中找到马卡洛夫的行踪，但是这地方曾是——或许到现在都还是马卡洛夫的私人军火库，而普莱斯与我的怒火，都需要得到释放，我们需要伤害到他，哪怕只是间接的也好。

流程

入侵城堡的前段路程和之前的其他潜入关卡差不多，玩家跟好普莱斯便可以通过，直到在保安室进入地下监狱后才会真正开始战斗。按下方向键上开启夜视模式，干掉黑暗中的敌人，之后在看到对方丢出信号弹后解除夜视模式，扎扎实实地跟敌人在口字型的监狱监控室区域展开对攻吧，普莱斯的进攻并不积极，玩家需要自己多多动手去消灭敌人，只要能够让普莱斯前进，那些还挡在他路上的敌人就活不长了。之后在监控室门前，普莱斯会安装一次定向爆破，等他讯号，用雷声掩盖爆炸声，不然会引来大量敌人。剧情过后，杀死厨房里的敌人，开始逃亡，路上敌人比较密集，幸好此时的普莱斯攻击欲望比较强烈，在来到城堡的中庭处，他会跳下去和敌人开战，玩家不需要跟随，杀掉对面城墙上的敌人，并且紧贴右边的通道杀光沿路碰到的敌人，终点处会遇见普莱斯。按照他提示炸断桥梁后，紧随着他冲向吉普车，逃离城堡，并且在车子冲下悬崖后按下 X 键，顺利过关。



Scorched Earth

时间	10月13日–10点18分37秒	部队	三角洲特种部队
人物	德里克·韦斯特布鲁克中士，绰号“寒霜”	地点	德国 柏林

剧情

这里是德里克·韦斯特布鲁克中士，现在正于柏林上空飞行。我们的任务目标和我们的对手相同，都是俄罗斯总统的女儿：艾莲娜·沃舍维斯基。我们或许抢占了先机，毕竟曾和她通话并定位了她的所在之处。但这个城市早已被俄军占据，四处皆是冒出浓烟的破碎建筑，她所在的酒店也不例外，我们并不知道在到达她所在的十五楼套房时，是否还来得及将她救走。我想这就是战争的常态，我们全心全意，我们竭尽所能，但所做的事情是否能够成功，却只能交给命运去决定。

流程

本关一开始就会碰到难点，落地后迅速找个掩体，干掉二楼的敌人，之后再配合队友消灭一楼的敌人，之后建筑中的战斗都不算太难，惟一比较危险的是顶层的枪战，建议躲在楼梯口偷偷地丢手雷和震撼弹，把敌人留给队友解决。到达顶楼边沿后换上狙击枪干掉对面的目标，之后请立刻躲在掩体后，对面大楼出现的第二批目标火力很猛，玩家如果暴露在空旷场所会立刻被杀死。等友军吸引了敌人注意力后再动手消灭他们。之后玩家可以按下方向键右来呼叫 A–10 的支援，右摇杆移动镜头，按一次 RT 会确定轰炸的起始点，第二次 RT 会确定轰炸的结束点，注意虽然 A–10 的攻击定点可以拉得很长，但其实轰炸范围只有短短的一段，玩家还是直接沿着目标的行进路线来定点比较好。这里也有一个特殊条件成就 Nein"，需要用 A–10 的轰炸消灭九个敌人，先不要炸坦克，找地面上的敌军下手，很快就可以凑齐。之后玩家会碰到的难点是在接近海边公路时，需要用 RPG 消灭敌方的坦克，因为敌方的坦克在意识到玩家和队友在后发动攻击后会立刻转头开炮，所以这里需要玩家一来到公路处便立刻拿起 RPG 射向坦克，然后头也不回地躲到来时的楼梯处，免得被在场的其他敌人围攻。之后的大街战斗，因为场地太过开阔，玩家敌人各种冷枪扫倒实在是太正常不过，所以建议玩家干脆让队友和坦克先走，自己不停地按下 Start 键，确认地图上附近没有敌人后再从一个掩体跑到另一个掩体来触发队友推进的剧情，千万不要尝试自己和敌人对射，往往在玩家射倒一个敌人的同时，就会有三个敌人锁定玩家开火了。只要一路谨慎地躲躲闪闪到剧情点就算是安全了。之后在大楼的战斗中玩家仍然要贯彻“缩”的战术，能不靠前的时候绝对不冲，让队友清场后再跟上。最后的爆破大门处，玩家会被炸飞，只能用手枪还击，老兵难度下这时的判定非常严格，玩家反应稍慢立刻就会被杀死，快速地枪杀掉两个敌人，之后就算是过关了。

Down the Rabbit Hole

时间	10月14日–11点8分17秒	部队	三角洲特种部队/141特战队–已除名
人物	尤里	地点	俄罗斯 东西伯利亚

剧情

任何事情都有两面，就连失败的行动也不例外，从坏的一面看来，三角洲特种部队搞砸了任务，没能把俄国总统的女儿给救回来，这让马卡洛夫随时都有机会从鲍里斯·沃舍维斯基口中挖出发射核弹的密码，手指轻轻一按就能让整个欧洲灰飞烟灭。然而，从好的一面看来，仓促离开的敌人并没有办法掩饰他们的行踪，美国军方轻易地就找到了他们的去向：东西伯利亚的钻石矿井。我们得深入这个“兔子洞”里头，把俄罗斯总统连带他的女儿给一并救出来。

流程

这关又是一次“缩”战术的胜利，我方队友人强马壮，普莱斯和三角洲特种部队的几位主要队员都是些狠角色，玩家就算只呆在一旁，他们也会把敌人杀个清光。在矿井内部，建议玩家远远地跟在队友后方，换上夜视模式来远远地狙掉敌人，到达剧情点后也不用急着上楼，留给他们解决。之后冲出矿井时，大门处会有一个弹药箱，玩家可以得到无限的子弹和手雷补给，所以这里玩家用不着去外头平台射杀下面的敌人，站在队友身后，一个震撼弹一个手雷地轮流丢，丢光了就去弹药箱补充，熬到友军来支援后，冲下平台，躲去安全的地方，然后开启 ASM 轰炸敌人，炸一批便随普莱斯推进一段路，很快就可以到达剧情点，友军会为玩家炸开通往另一个矿井的道路。别急着过去，等普莱斯他们跑过去清完敌人后再跟过去，就不怕半路被冷枪放倒了。紧接着继续沿用“缩”战术，把矿井铁桥处的都留给队友，后面的绳索空降阶段结束后记得立刻找掩体躲好，杀光现场的敌人后就会进入炸塌房间顶部的子弹时间，建议先点杀挟持俄国总统的敌人，再处理其他敌兵。然后就是带总统逃离矿井了，敌人的数量会越来越多，在总统身边的掩体躲好，用手雷和震撼弹来对付二层左右两边出现的敌人，千万不要试图去用重机枪，绝对会被乱枪打死。熬到友军直升机到达后就可以享受余下的剧情了。

Dust to Dust

时间	1月21日–22点14分53秒	部队	141特战队
人物	普莱斯上尉	地点	阿拉伯半岛

剧情

我曾不止一次问过自己，为了夺回那个我所熟悉的世界，到底愿意走多远，作出多大的牺牲。当时，我认为自己愿意不惜一切代价，事实上，我也的确做到了。世界恢复了和平，美国与俄国签订了互不侵犯条约，刚刚才抬头的极端主义分子被迅速地打压下去，我也终于洗脱罪名，再次成为 141 特战队的正式成员。但恐怕我从来没想到，付出代价的并不是我，而是一个个年轻的勇士们。我老了，没人比我更清楚，岁月是如何缓慢而致命地侵蚀着我的身体。在那些年轻的战士身上，我看到了自己曾经的身影，他们终有一天能够达到我的程度，甚至远远地超越我，成为活生生的传奇。但他们都牺牲了，我却还活着，这世界到底怎么了？我找不到答案，不过，起码有一件事情，我知道自己必须要去了结，那就是杀死马卡洛夫！

流程

在老兵难度被各种冷枪放倒的玩家们这回可算是出口恶气了，关卡开始时，玩家身上穿的是重甲兵装备，手上拿的是机关枪，颇有一番横扫千军的感觉。其实这时玩家并非是完全无敌的，受到过多的伤害也会死亡，不过玩家就算是画面变红了都还能撑住敌人的攻击跑过去用近战杀死对方，所以除非被 RPG 直接命中，一般来说是没有生命危险的。这关的头个难点自然是酒店二楼手持 RPG 的敌人，他们数量不算太多，玩家可以用机关枪直接横扫二楼，也可以换上突击步枪一个个点掉。之后酒店里头的战斗都没啥难度，记得在上电梯前上好机关枪的弹，用近战攻击打碎电梯里面朝酒店外头的玻璃，敌人的直升机一出现便用机关枪追着它扫，很快就能把飞机打下来。剧情过后，玩家失去了重甲，重新变得无比脆弱，而此时也到了游戏中最后一个考验玩家的地方了，在酒店的三角形区域当中，玩家需要和大量的敌人展开生死搏斗，不要想着依靠战友尤里，他的 AI 攻击欲望极低，建议玩家不要离开刚进入三角区域的走廊，就用这里作为据点和敌人展开对攻，绝对会比在房间中腹背受敌好得多，不过也要注意时间有限，不能太缩手缩脚，要大胆和敌人对射。杀光所有的敌人后，一路追踪目标到酒吧处，触发剧情。这时游戏已经没有任何难点了，剩下的都只是 QTE 部分，这里就不再剧透，留给玩家们去自己体验吧。

COD 现代战争3 特别行动模式研究

SPECIAL OPS

特别行动模式

在游戏的最初级界面当中，玩家选择右方的Special Ops 就可以进入到游戏的特别行动模式当中。特别行动分为两种，前一种是生存模式，玩家需要在一个固定的地图中对抗一波波的敌人，与《COD 黑暗行动》中极受欢迎的僵尸模式和最近发售的《战争机器 3》中的持久战 2.0 比较类似，考验玩家在一波波不断来袭的敌人攻击下可以存活多久，采取有效的战术手段和合理地利用手头资金是延长坚持时间的关键；后一种是任务模式，每一个任务都是一个短小的关卡，玩家会被限定在某种特殊条件中，需要尽力完成任务目标。两种模式差别颇大，但都可以带给玩家丰富的游戏乐趣，除了少数需要两个玩家去进行的任务，本次攻略中一概以玩家单人进行该模式为前提，希望能够对尝试挑战该模式的玩家有所帮助。

生存模式（Survival）

生存模式的基本规则，就是尽量地在敌人的攻击中存活下来，并且把敌人一波波地消灭掉。和《COD 黑暗行动》的僵尸模式一样，生存模式是没有波数上限的，玩家只能想方设法地坚持下去，但最终仍然会败在敌人手下，所以玩家需要考虑的并不是如何取胜，而是如何有效地利用资源和地形优势来让自己活得更久。生存模式无法选择难度，但地图本身有难度设定，关卡列表上越是靠后的地图难度越高。另外需要提醒玩家的是，生存模式里头是没有射击辅助系统的，相当考验玩家的枪法，如果觉得自己实在没法一下子掌握百步穿杨的功夫，前期推荐使用散弹枪这类大范围大威力武器，后期配合上防弹衣和震撼弹，也能够一定程度上抵挡住敌人越来越凶猛的攻击。和僵尸模式比起来，生存模式因为敌人同样具备远程火力，所以会变得更为棘手而难对付，不过套用网战系统的资金获取方式则让玩家的枪法和战术有了用武之地，不断连杀和爆头时得到的金钱会远远超过单纯地一个个杀敌，相应地也能够买到更好的武器装备，获得更多的支援手段，从而能够坚持到更高的波数，比起僵尸模式要更为强调玩家本身的技艺。

●起始装备

玩家在开始生存模式时，身上会有一些固定的装备，其中初始武器会随着地图所属 Tier 而变化，Tier 1 是 Five seven 手枪，Tier 2 是 USP. 45 手枪，Tier 3 是 MP412 手枪，Tier 4 则是 M16A4 步枪。除了武器外，玩家身上会固定穿着能够抵挡 250 点伤害的防弹衣，在 Tier 1 和 Tier 2，玩家还带着两枚震撼弹和两枚手雷，到了 Tier 3 削减为两枚震撼弹，而 Tier 4 中玩家初始时没有携带任何爆炸物。初始装备是远远不够对付后期敌人的，甚至在高难度的地图中连帮助玩家对抗初期敌人都做不到，所以最为明智而节省资金的做法就是捡敌人的武器来当做自己的主力武器。

●资金

生存模式当中的资金是依靠杀敌来获得，不同的杀敌方式会获得不同金额的奖励，普通的杀敌方式获取的金额并不高，不过仍然可以通过连杀来让获取的资金增多。资金能够购买三种补给：武器、装备与空中支援，这三个分类比较概括，实际上里头包含了极其丰富的可购买物品，而玩家则需要借助这些补给来熬过敌人一波比一波疯狂的攻击。除了杀敌之外，在击退每一波敌人时，系统还会视玩家的表现给出一次额外的奖励。除了这些条件外，关卡中还会有两个特殊条件槽，达成相应的条件就可以增加槽的进度，蓄满后就能获得额外的金钱。

●补给

补给分为三种，即上文提到的武器、装备与空中支援，其中武器补给包括了弹药和枪械，装备包括了爆炸物、防弹衣和自动枪炮塔，空中支援包括了空中支援和 Perk。在对战第一波敌人时玩家并不会看到任何补给点，打败第一波敌人后，武器补给点开启，之后击败第二波敌人，装备补给点开启，到第三波结束，空中支援补给点也会开启，之后的战斗中这三个补给点玩家可以随时使用，只要跑到补给点前，看到提示后长按 X 键就能够开启补给菜单。任何补给都是需要花费资金去购买的，获得后的启用方式也五花八门，有的（例如枪械武器和防弹衣）是直接装备，有的（例如导弹空袭和支援部队）需要玩家按下方向键来开启，还有的（例如各种技能）干脆是直接作用在玩家身上。下面列出三种补给里头的详细种类，并标明它们的价格和解锁所需的等级，希望能够帮助各位玩家在生存模式中坚持得更久。

武器补给 | Weapons

补给名称	价格	解锁等级
Refill Bullet Ammo	$750	默认解锁

Assault Rifles

补给名称	价格	解锁等级
M4A1	$3000	默认解锁
M16A4	$3000	默认解锁（生存模式 tier 4 默认初始武器）
SCAR-L	$3000	Lv5
ACR 6.8	$3000	Lv14
AK-47	$3000	Lv24
FAD	$3000	Lv32
G36C	$3000	Lv39
CM901	$3000	Lv43
MK14	$3000	Lv47
Type 95	$3000	Lv50

Sub Machine Guns

补给名称	价格	解锁等级
MP5	$2000	默认解锁
UMP45	$2000	Lv4
MP7	$2000	Lv13
PM-9	$2000	Lv23
PP90M1	$2000	Lv38
P90	$2000	Lv46

Sniper Rifles

补给名称	价格	解锁等级
MSR	$2000	默认解锁
Dragunov	$2000	Lv5
RSASS	$2000	Lv14
L118A	$2000	Lv24
AS50	$2000	Lv32
Barrett .50cal	$2000	Lv39

Shotguns

补给名称	价格	解锁等级
Model 1887	$2000	默认解锁
USAS-12	$2000	Lv6
SPAS-12	$2000	Lv16
KSG-12	$2000	Lv26
Striker	$2000	Lv33
AA-12	$2000	Lv44

Light Machine Guns

补给名称	价格	解锁等级
M60E4	$7000	Lv12
PKP Pecheneg	$7000	Lv18
MK46	$7000	Lv34
L86 LSW	$7000	Lv41
MG36	$7000	Lv48

Handguns

补给名称	价格	解锁等级
Five seven	$250	默认解锁（生存模式 tier 1 默认初始武器）
USP. 45	$250	默认解锁（生存模式 tier 2 默认初始武器）
MP412	$250	Lv2（生存模式 tier 3 默认初始武器）
Desert Eagle	$250	Lv11
.44 Magnum	$250	Lv20
P99	$250	Lv40

Machine Pistols

补给名称	价格	解锁等级
G18	$1500	默认解锁
Skorpion	$1500	Lv3
MP9	$1500	Lv17
FMG9	$1500	Lv37

Attachments

补给名称	价格	解锁等级
Holographic Sight	$1000	默认解锁
Red Dot Sight	$750	Lv7
ACOG Scope	$1250	Lv30
Grip	$750	Lv19
Grenade Launcher	$1500	Lv28
Shotgun	$1500	Lv45

装备 Equipment

装备名称	价格	解锁等级
Frag Grenade Refill	$750	默认解锁
Flashbang Refill	$1000	默认解锁
Claymore x5	$1000	Lv2（携带上限为 10）
C4 x5	$1500	LV3（携带上限为 10）
RPG-7 x2	$2000	Lv27（携带上限为 4）
Sentry Gun	$3000	Lv17
Sentry Grenade Launcher	$4000	Lv37
Body Armor	$2000	Lv10
Self Revive	$4000	Lv12
Riot Shield	$3000	Lv37

空中支援 Air Support

空中支援名称	价格	解锁等级
Predator Missile	$2500	默认解锁
Air Strike	$2500	Lv4
Delta Squad	$3000	Lv14
Riot Shield Squad	$5000	Lv21
Perk Care Package	无	默认解锁（开启 Perk 菜单选项）
Quickdraw	$3000	默认解锁
Steady Aim	$3000	Lv8
Stalker	$4000	Lv22
Extreme Conditioning	$4000	Lv38
Sleight of Hand	$5000	Lv50

生存模式关卡攻略

Tier 1 默认解锁

Resistance

敌人类型 自杀炸弹小队（Bomb Squads），军犬（Attack Dogs），直升飞机（Choppers）& 重甲兵（Juggernauts）

难度 Easy

作为第一个地图，Resistance 不但面积较小，能够让玩家固守的地方也相对较多，三个补给点分布得比较散，不过相互之间隔的距离比较近，玩家只要勤跑动，绝对可以获得充足补给。

Village

敌人类型 自杀炸弹小队（Bomb Squads），军犬（Attack Dogs），直升飞机（Choppers）& 重甲兵（Juggernauts）

难度 Easy

比起 Resistance，Village 的地形要复杂一些，便于防守的地方也相当少，不过其优势是武器补给点和装备补给点离得相当近，玩家可以用自动炮塔和阔刀地雷构筑出一个松散的防线，再偶然去空中支援点购买一次支援部队便可以抵挡敌人好一阵子。不过这种战术在进入第六波之前最好不要太早进行，因为无论是炮塔还是支援部队在两台直升飞机的火力面前都不堪一击。注意千万不要在相对封闭的木屋中构筑防线，自杀炸弹小队会让玩家吃不了兜着走。

Interchange

敌人类型 自杀炸弹小队（Bomb Squads），军犬（Attack Dogs），直升飞机（Choppers）& 重甲兵（Juggernauts）

难度 Easy

Interchange 的场地是一个被炮火轰炸的高架桥区域，中央比较空旷，而两边的建筑中道路颇多。

地图中的补给点比较分散，玩家往往要为了补给而横穿整张地图，不过因为空间实在太宽，并不推荐玩家使用游击战术，很容易会被四面围攻。空中支援补给点后方的小屋区域是一个防守好地点，不过这里也是重甲兵降落的地点，所以玩家要有随时抛弃这里的守备，在另外的地方东山再起的心理准备。

Underground

敌人类型 自杀炸弹小队（Bomb Squads），军犬（Attack Dogs），直升飞机（Choppers）& 重甲兵（Juggernauts）

难度 Easy

Tier 1 地图当中最为复杂的一张，有三层区域，包括了地下，一楼和二楼，通道也相当曲折，玩家可以选择一个地方据守，不过狭窄地方虽然易守难攻，但被手雷逼出来之后也往往无路可逃。这张地图空中支援补给点和武器补给点相距非常近，可惜所在的地区完全不适合防守，倒是孤零零待在地图另一角的装备补给点是个相当适合防守的高台，玩家可以在那里坚守到十五波以上。不过要小心的是那里同时也是其中一个重甲兵的降落点，一旦发现其靠近就要想好办法应付了。

Tier 2 Lv8 解锁

Dome

敌人类型 自杀炸弹小队（Bomb Squads），毒气攻击（Chemical Warfare），直升飞机（Choppers）& 防暴盾牌重甲兵（Riotshield Juggernauts）

难度 Regular

来到 Tier 2，关卡的地形复杂度有所上升，不过就本关来说还不算太复杂，而且地图也不大。三个补给点中，武器补给点和装备补给点离得更近一些，不过空中支援补给点也不远，玩家可以依靠装备补给点所在的房间作为防守点，虽然有三个入口不过配合炮塔也可以稳妥地守住一段时间。

Mission

敌人类型 自杀炸弹小队（Bomb Squads），毒气攻击（Chemical Warfare），直升飞机（Choppers）& 防暴盾牌重甲兵（Riotshield Juggernauts）

难度 Regular

本关的地形特点是掩体相对较少，室内空间也不大，玩家要利用窄窄的巷子转角与敌人交火，受伤在所难免。本关的武器补给和装备补给离得较近，玩家可以利用武器补给出的窄巷作为防守点，与敌人周旋，不过地图中的室内场景非常少，在直升飞机来袭时一定要小心躲好。单人打的时候，最可怕的地方在于空袭补给点太远，玩家在干掉一台直升飞机后还要冒着枪林弹雨，千山万水地跑去买另一个捕食者导弹，所以有条件的玩家最好还是找人配合吧。

Seatown

敌人类型 自杀炸弹小队（Bomb Squads），毒气攻击（Chemical Warfare），直升飞机（Choppers）& 防暴盾牌重甲兵（Riotshield Juggernauts）

难度 Regular

这座古镇地形繁复，三个补给点不但彼此离得相当远，而且附近

没有太多扼要之处可以防守，地图一角有一个比较适合防守的阳台区域，不过因为并非是封闭的，后期可能无法承受敌人的重火力袭击。这张地图的地形比较适合打游击战，用地形把敌人拉成一条长队后再对付比较好。

Carbon

敌人类型 自杀炸弹小队（Bomb Squads），毒气攻击（Chemical Warfare），直升飞机（Choppers）& 防暴盾牌重甲兵（Riotshield Juggernauts）

难度 Regular

地图复杂程度在 Tier 2 中首屈一指，高高低低的工厂楼梯区域不但让场景变得复杂，也令敌人的攻击路线变得相当多，玩家基本上找不到一个能够好好防守的地点。单独位于地图角落处的装备补给点勉强算个好地方，但是因为离空中支援补给点有整张地图那么远，玩家想要获得获得支援部队非常困难。转为去空中支援补给点防守又会遇到相反的问题，玩家无法买到炮塔，光靠支援部队的火力要对付后期的敌人是远远不够的。

Tier 3　Lv15 解锁

Bootleg

敌人类型 自杀炸弹小队（Bomb Squads），阔刀地雷专家（Claymore Expert），直升飞机（Choppers）& 防暴盾牌重甲兵（Riotshield Juggernauts）

难度 Hard

地形不算特别复杂的一关，三个补给点距离都不太远，不过要跑到补给点前必须绕点路，这种方便游击战的设定却也为补给物资造成了困难，所以要有预见性地在与敌人战斗时转移自己的位置。在装备补给点附近有一个死巷，比较适合防守，不过因为巷子本身比较宽而浅，必要时可以用外头的区域和敌人周旋。

Hardhat

敌人类型 自杀炸弹小队（Bomb Squads），阔刀地雷专家（Claymore Expert），直升飞机（Choppers）& 防暴盾牌重甲兵（Riotshield Juggernauts）

难度 Hard

尽管场景的内部通道比较款，不过三个呈三角形分布的补给点距离颇近，加上地形中有一些区域比较封闭，适合防守，是一张比较好打的地图。想要坚持久一点的玩家可以试试用武器补给点的建筑作为据点防守。

Fallen

敌人类型 自杀炸弹小队（Bomb Squads），阔刀地雷专家（Claymore Expert），直升飞机（Choppers）& 防暴盾牌重甲兵（Riotshield Juggernauts）

难度 Hard

这关的场景显得绿意莹然，场景中的室内环境比较多，方便玩家

前期打游击战。三个补给点相互之前距离较远，装备补给点附近的高台只有两个楼梯可以爬上来，加上有两个掩体，是个据守的好地方。除此之外，在武器补给点所在的废弃车场处本身有两个掩体，稍微布置一下也是相当不错的防守地点。

Outpost

敌人类型 自杀炸弹小队（Bomb Squads），阔刀地雷专家（Claymore Expert），直升飞机（Choppers）& 防暴盾牌重甲兵（Riotshield Juggernauts）

难度 Hard

白雪飘飘的一关，武器补给点和装备补给点隔着半个地图，而空中支援补给点则位于一条小巷末尾的，补给算是比较困难的一关。在武器补给点所在的飞机库外有一处带有高塔的空地，用以和敌人周旋不错，不过因为过于空旷，敌人较多的情况下会被左右夹攻，玩家要自己决定到底是否要在这里坚守。

Downturn

敌人类型 自杀炸弹小队（Bomb Squads），毒气攻击（Chemical Warfare），阔刀地雷专家（Claymore Expert），直升飞机（Choppers）& 强化重甲兵（Armored Juggernauts）

难度 Insane

建筑高低落差比较大的一关，场景中的地铁站是玩家用于分割敌人并打游击战的好场所，跑下地铁站后守住一个入口一段时间，杀死三四个敌人后立刻撤退，免得被包围，在离开地铁站口后立刻蹲守出口处又能够杀掉三四个敌人，如此利用地铁站不断地转移就可以以相对安全的方式干掉不少敌人。地图中的三个补给点中，空中支援补给点的位置离另外两个补给点都比较近，但是武器补给点和装备补给点之间距离较远，玩家可以在地铁站转移位置时顺道去离自己较近的补给点获取物资。

Tier 4 | Lv25 解锁

Lockdown

敌人类型 自杀炸弹小队（Bomb Squads），毒气攻击（Chemical Warfare），阔刀地雷专家（Claymore Expert），直升飞机（Choppers）& 强化重甲兵（Armored Juggernauts）

难度 Insane

作为 Tier 4 的第一关，地图结构比较简单，三个补给点离得非常近，而且武器补给点后方有一个 L 型的走廊，封锁住两头就可以坚守好一阵子，玩家可以考虑用炮塔堵起两边入口，再和支援部队在里头对抗敌人。

Arkaden

敌人类型 自杀炸弹小队（Bomb Squads），毒气攻击（Chemical Warfare），阔刀地雷专家（Claymore Expert），直升飞机（Choppers）& 强化重甲兵（Armored Juggernauts）

难度 Insane

本关复杂的地形决定了玩家必须采用游击战的方式来对抗敌人，三个补给点相互距离较远，单单利用某一个的补给点的资源来坚守一处是相当有难度的事情，有条件的情况下还是边打边走吧。

Bakaara

敌人类型 自杀炸弹小队（Bomb Squads），毒气攻击（Chemical Warfare），阔刀地雷专家（Claymore Expert），直升飞机（Choppers）& 强化重甲兵（Armored Juggernauts）

难度 Insane

场景中的三个补给点互相之间距离都属于中等，无法一下子到达，但也不至于无法触及。这张地图的麻烦之处在于场地偏开阔，而且能够用于坚守的地点非常少，玩家需要利用建筑间的小巷来与敌人周旋，不过因为大部分建筑都是工整的方形，这种战术很容易会让玩家被前后包围，千万不要恋战。

任务模式（Missions）

任务模式的基本规则有两种，两个计时练习关无法选择难度，是以玩家的表现来决定玩家获得的星星勋章数量，最低也会有一星，最高则是三星。其他关卡玩家能够选择难度，难度本身便决定了玩家可以获得的星星勋章数量，三个难度分别对应三种星星数量，想要获得三星，一定要打老兵（Veteran）难度，只要通关就能获得星星勋章，玩家的表现并不会影响星星勋章的获取。虽然话是这么说，但实际上能够选择难度的关卡中，一部分会有时间限制，无法在规定时间内完成关卡便算是失败，所以并不是每一个关卡都能慢慢花时间磨过去。任务模式对玩家的枪法和战术都提出了更高的要求，幸好，大部分任务模式关卡都是可以背版的，只要多试几次，总是会成功通关的。

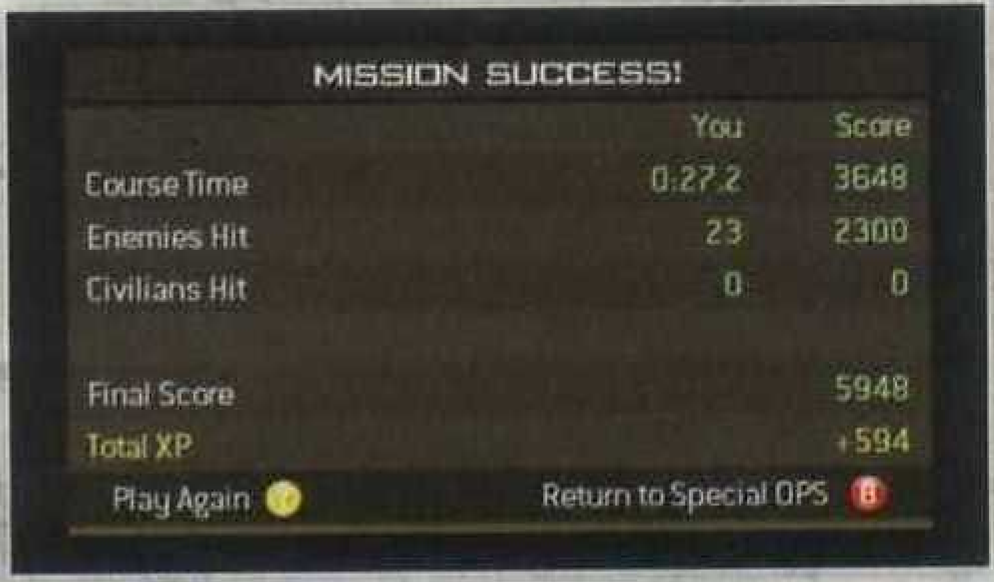
任务模式关卡攻略

Tier 1 | 默认解锁

Stay Sharp

关卡类型 计时练习

一般来说，只要掌握了辅助瞄准系统的妙用，玩家要达到本关的两星评价是没有问题的，但是三星评价要求玩家在 28 秒内达成，这就对玩家选择使用武器的顺序和射击方式都提出了很高的要求。建议开始时使用副武器 USP. 45，点掉初始阶段的靶子，先是掩体后的一个和车子后的一个，然后车子上的两个和远处掩体的一个，这里要不断跑动，直到和目标足够接近后才举枪射击，一来节省时间，二来保证命中率。接着来到建筑处，左右窗口和上方各有两个敌人，迅速边瞄准移动边点掉，之后用近战解决一个在通道中突然弹出的靶子，上楼，会碰到三个靶子移靠近左边的两个，一枪打掉，最后解决躲在人质后方的。跑出去房间的同时换上 ACR 6.8，先跑一段，到达桥梁中断后，解决迎面而来的三个靶子，同时出发出现在右方掩体后的两个靶子和前方房屋头顶上的一个靶子，消灭掉后冲进屋子，先解决左边两个在人质靶子旁的敌人靶子，再立刻拉动视角向右，处理右边的两个，注意不要射中站在中间的 Sandman，不然任务立刻失败。文字说来简单，但做起来非常有难度，各位玩家请多多练习。



Milehigh Jack

关卡类型 正面突破

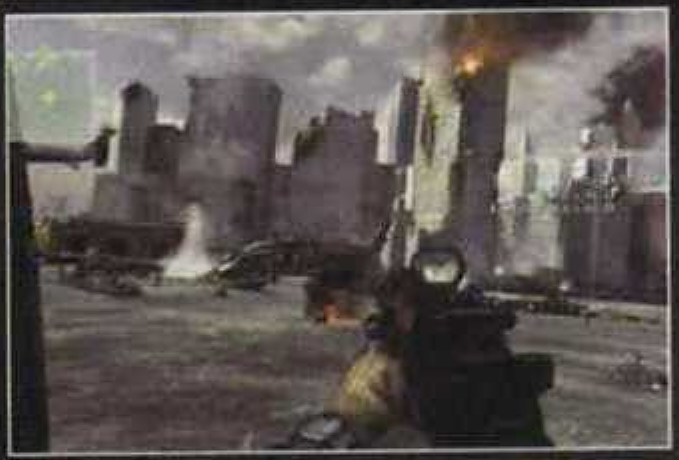
开门爆破的子弹时间中立刻秒掉四个敌人，之后走廊冲来的敌人要抓紧机会杀掉一个，不然他们靠着门盲射时绝对会秒掉玩家，之后的走廊处会有敌人冲出来，立刻干掉。接下来的会议厅火力非常猛，先丢个震撼弹，等飞机倾斜是立刻抓紧机会杀掉敌人，只要将敌人数量降到只剩下一个就安全多了。之后的楼梯间两边各有一个敌人，逐个击破，接下来上楼前丢一枚震撼弹，爆开后立刻对准敌人所在方向猛扫，争取把躲在座位旁的敌人和走廊处冲来的敌人一并干掉。之后走廊中玩家会在遭遇一次飞机侧移，抓紧机会干掉守在总统会议室门前的最后几个敌人。

爆破进入会议室，杀掉正面的敌人后别忘了大门右边还有一个敌人，之后要马上后退，躲开敌人丢进总统会议室的震撼弹，反丢给对方一枚，杀光最后抵抗的敌人，来到俄国总统身旁按下 X 键就可以成功过关。本关没有时间限制，老兵难度下切忌猛冲猛打，小心翼翼地干掉那些躲在转角处放冷枪的敌人才是最保险的过关方式。

Over Reactor

关卡类型 正面突破

下直升飞机后，潜艇顶部烟雾中会冲来两个敌人，先右后左，玩家可以提前用辅助瞄准锁定杀掉，之后长按 X 键，打开潜艇舱门，进入驾驶室。下来后左边的门处可以通往下一个区域，记得按方向键右打开热感应视角，蹲在上层第一个转角处，等待三个敌人前来，用 AA-12 统统解决，之后立刻退回驾驶室，换上 MP7，解决掉下层的敌人。这一个区域的敌人杀光后，通往下一个区域的门会打开，但打开的是上层还是下层的门是随机的，看准提示再前往入口处，不过要小心随着入口打开而冲过来的敌人。第二个区域有光源，玩家可以关掉热感应，小心在入口处对面一定会有敌人冲着玩家扫射，用对方的红外线瞄准光束判断他们的位置，实在感到火力太猛就试着斜丢个震撼弹或者手雷过去，再想办法



突破。

第二区域解决后，下层中央的门会打开，有敌人冲出，杀掉后沿着走廊转左，在接近楼梯之前一定要丢个手雷或者震撼弹，免得一进楼梯就要面对敌人的枪林弹雨。之后的区域需要玩家去拧动一个开关，先别急着去，杀光附近的敌人，在靠近开关时还会有敌人，也杀光后才安心拧动开关。开关拧完后慢慢走向目的地，路上又会再出现敌人，小心地躲好慢慢杀，对方的一次齐射就可以要了玩家的命。最后爬上潜艇顶部，这次要从潜艇尾部重新杀回刚才的起点，用弹药箱作为掩体慢慢干掉敌人，别忘了还会有敌人从直升机上降下来，快要到达目的地时还会有一批敌人空降，退回有掩体的地方和他们对射吧，不然就会在终点前功亏一篑了。

干掉最后一批敌人，冲向终点，任务结束。

Hit And Run

关卡类型 正面突破

打法比较简单但敌人众多的一关，场景中的开阔地点比较多，玩家要在确认敌人都死光后才离开掩体，不要试图硬冲。

关卡一开始，玩家位于一座建筑的露台走廊上，地面上的帆布上放着几把武器，记好毒刺导弹（Stiinger）的位置，但先不用拿起。用手上的 Dragunov 狙击枪秒掉对面阳台的敌人后便会引起敌人警觉，躲好掩体一个个狙掉敌人吧，小心对方用 RPG 反击。之后敌人的直升飞机赶来支援，不用犹豫换上毒刺导弹击落它。清光玩家所在区域前方的敌人后，系统会给出两个需要击杀的目标，分别位于两栋建筑内，拿起默认配置的 MP5，再把狙击枪换成 MK46 或者 PKP Pecheneg 机枪，跳下露台前去击杀两个目标，路上会刷新出敌人骚扰玩家，因为本关地形比较负责，一定要看好敌人的位置并将他们都射倒后再行动，免得背后吃冷枪。

杀掉两个目标后，玩家前往货柜处拯救人质，路上要经过码头区域，小心那些藏在掩体后的敌人。对着人质按 X 键救下后请立刻离开，敌人的支援会连同直升机赶来，玩家需要做的是保护好自己，坚持到我方支援到来，建议躲在只有一个入口的建筑里，用重机枪对准大门，一有敌人冒头就重火力侍候，而直升飞机是无法攻击到建筑内部的。熬到我方援军到达后，玩家就可以顺利过关了。

Tier 2 | Lv5 解锁

Toxic Paradise

关卡类型 正面突破

本关的敌人数量颇多，不过玩家获得资源也比较丰富，除了一把默认 PKP 机枪和一把 M320 GLM 榴弹枪，还能够按下方向键右取出烟雾手雷，投掷到适当的位置来指引我方空中炮艇展开轰炸。本关的目标是收集六个化学品样本，只要靠近样本所在的容器，长按 X 键就可以收集，不过一般来说玩家在靠近样本和收集样本时都会触发固定的敌人刷新，所以在确认自己杀光了所有敌人之前不要轻易靠近样本目标。下直升飞机后立刻丢一个烟雾手雷到面前的小巷中，炸死涌过来的敌人，之后在一个布满桌椅的露天广场中和敌人交火，尽量利用商店的内部作为掩体，杀光敌人后可以先靠近位于地图左方的样本，取得后立刻退回来时的餐厅处，干掉刷新的敌人后再去取右方的样本。

取得样本后千万不要冲得太猛，这里的敌人也是会用烟雾手雷的，一旦看到地面上有红色烟雾冒起，就要立刻离开该区域，不然绝对会被炸得满天飞。沿着任务提示来到一处楼梯，先杀掉那些冲下来的敌人，之后对着楼梯顶部第一个烟雾手雷，炸掉上方的敌方吉普车。这里玩家会碰到弹药箱，补充下之前的消耗吧，尤其是机关枪的弹药在本关中用得比较凶。接着爬上楼梯，立刻会遭到敌人的火力网封锁，幸好楼道中墙壁有一个破洞，隔着破洞丢个手雷再丢个震撼弹吧，接着记得立刻要冒头对敌人扫射，对方有许多持有防爆盾的士兵，不趁着他们跪倒时打他们暴露出的身体部位，就得硬打爆盾牌才能杀死他们。干掉屋子里和屋子外的敌人，出口处可以看到另一个样本，别急着拿，看好样本左方有铁丝网拦住

的通道，玩家一旦开始尝试拿取样本，立刻会有一台吉普车冲过来，别怕，等待拿取样本的进度条满了之后再躲进屋里，从屋里的窗户朝着吉普车的位置丢个烟雾手雷，交给友军的空中火力来对付。

下一个样本就在附近，玩家沿着楼梯下去广场时会碰见大量的敌人，先依靠花坛做掩体一个个消灭，在快要碰到样本时记得躲好，样本右方几乎坍塌的餐厅内部会冲出几个敌人，都解决后再进入餐厅，后方有两个弹药箱，补充好弹药后，来到餐厅后巷时请立刻对着右方丢一个烟雾手雷，然后躲回餐厅并朝外丢一个震撼弹，保证那个正在缓缓走过来的重甲兵会死在猛烈的轰炸中。沿路进入博物馆，这里就是最后两个样本的所在地，玩家一上到二楼敌人就会在博物馆中央的玻璃天花板处空降士兵，对准他们的落脚点丢个烟雾手雷吧，最起码也可以炸掉对方的直升飞机。之后就要呆在二楼和一楼的敌人对射，伺机拿走二楼的样本，然后等杀光博物馆一楼的敌人和外头的敌人后，再去拿一楼的样本，最后按照提示前往博物馆对面的建筑中，如果之前没有用光弹药，这里就把 M320 GLM 榴弹枪拿出来对着建筑一楼的通道猛炸吧，不然难以突破几个手持防暴盾牌的敌人组成的防线。上二楼时既要小心窗台外敌人的偷袭，也要小心从楼上跑下来的敌人，一路来到缺口处，看到我方直升机到来下跳下去口，过关。

FireWall（双人关卡）

关卡类型 双线合作

和关卡名字非常相符，本关的两位玩家当中，一位负责孤身杀进敌人据点中，另一位则负责黑进对方的机关炮塔中提供敌后火力援助。

关卡难度并不高但非常精彩。本关负责操纵机关炮塔的玩家可以按下 Y 键在两个炮塔间转换视角，不过因为角度限制，玩家能够攻击的地方比较有限，一些躲在角落里头的敌人只能交给另一位玩家解决。每解决一个区域的敌人，负责操纵士兵的玩家需要黑进下一台服务器当中，让操纵机关炮塔的玩家视角转移到新的区域，两者配合通关。

一开始小巷中可以交给操纵机关炮塔的玩家解决，之后操纵士兵的玩家向着目标前进，操纵炮塔的玩家立刻转换视角，扫倒冲出来的敌人。之后士兵玩家黑掉服务器，附近的门会打开，操纵炮塔的玩家在视角转换后立刻扫倒屋内的两个敌人和楼梯冲下来的两个敌人。之后操纵士兵的玩家沿着楼梯往上走，干掉迎面而来的敌人，而操纵炮塔的玩家不要转换视角，继续对准楼梯干掉那些从后包抄士兵玩家的敌人。士兵玩家来到顶层后干掉屋子里的两个敌人，黑掉服务器，炮塔玩家视角转到屋外，立刻干掉两台直升机和它们放下的敌人，士兵玩家先不要下楼，等到敌人都死光后，士兵玩家跳下楼，隐蔽好，炮塔玩家再消灭一台从远处天空飞过来的直升飞机。接着士兵玩家可以前进，左方会出现敌人，炮塔辅助消灭，接着目标所在地会涌出敌人，士兵玩家可以边打边走，炮塔玩家转换视角，从巷子后方消灭拦路的敌人，记得不要误伤士兵玩家，并且要提前消灭目标所在地的爆炸物。黑掉下一个服务器，炮塔玩家要立刻转换视角，提前消灭那些涌过来的敌人和两台直升机，之后只需要保护士兵玩家安全到达目的地就可以成功过关。

Fatal Extraction

关卡类型 正面突破

本关一开始的教堂处地面上有大量的武器供玩家选择，如果觉得默认配置的五七式手枪（Five seven）和有两种瞄准镜的 M4A1 不顺手，大可换一把带榴弹的 AK47 或是 RSASS 狙击枪。

在教堂出要小心右边楼顶出现的敌人，解决后干掉一头冲过来的豺狗，开始对付教堂正前方的敌人。本关的目标是获取五份物品，都在某个敌人身上，杀死对方后，靠近他们的尸体并按 X 键就可以拾取。教堂区有三个敌人身上带有物品，一般来说左中右各有一个，但随着带有物品的敌人跑动，位置也会变化。这里玩家需要注意场景中的机关炮塔，看到时要立刻躲到它背后，将其打坏，不然暴露在其火力当中立刻就会死亡。第一个敌人很快就会出现在正中央，杀死他后拿起物品，进入地图边沿的建筑中，建筑的另一个出口处藏着第二个持有物品的敌人，在房屋中要小心地图左方的机关炮塔，它是可以远程地锁定玩家开火的，此时左边的建筑二层也会出现敌人对着玩家开火，杀光他们，其中一个身上会掉落物品。拿到右方的物品后建议跑回教堂，再贴着左边的建筑杀过去，进入建筑后可以在二楼的露台上找到第三个物品。

之后进入被炸开的房屋，左转时立刻举枪扫射，干掉成群冲过来的敌人，之后的街道上也分布着机关炮塔，记得处理掉，同时要小心冲过来的豺狗。路尽头左方的房屋中会有最后两个持有物品的目标，杀死他们后还要小心躲在屋里的敌人和左方冲来的敌人支援，都杀掉后再拾取物品。接着按照目标前往木制的高塔，路上经过水管时小心正面出现的敌人。爬上高塔，激光定点功能开启，按下方向键右启动后玩家无法射击，不过对准目标锁定后可以按下 RT 键呼叫空袭。老兵难度下，楼下的敌人火力很猛，玩家就算蹲着也有被立刻扫死的可能性，这里提供一个邪道方法：开启激光定点后，爬到塔面向目标的边沿，虽然有一道非常矮的木栏挡住了玩家的视线，但实际上玩家只要对准目标，稍稍抬起枪口，就会发现激光越过了木栏射在了目标上，等锁定好后发动空袭，炸掉目标后，任务完成。

Hostage Taker

关卡类型 秘密潜入

本关剧情紧接战役当中俄国总统被马卡洛夫俘虏的情节，讲述了俄国 FSO 特工如何奋不顾身地潜入被敌人占据的飞机坠落点，救回了总统的女儿。这是一个纯粹的潜入关卡，玩家只有一把装了消音器的 USP. 45 和一把战术匕首，必须安静地解决敌人。

在起始处玩家可以从趴伏改为蹲姿，等两个巡逻的敌人走出一段距离后爆掉载具旁敌人的头。之后跟上两个巡逻的敌人，躲开直升机的光线杀死他们，之后会碰到敌人要处决市民的情况，为了赶路，立刻爆掉要处决市民的敌人的头，然后赶上去刺死另一个。前方的停车场会有敌人走过来，不过玩家只要贴着货柜边沿躲好，对方不会看见，跑过去补一刀，左转，爆掉一个要处决市民的敌人的头，绕过在谈话的两个，继续走，这时玩家应该会赶上两个正在一前一后巡逻的敌人，保持蹲姿尽快杀掉他们，然后躲开直升飞机的巡逻。之后那个在查看火场的敌人可杀可不杀，但接下来两个拦在路上的敌人一定要杀，左方的敌人站位比较靠后，玩家可以先刺死，再用手枪近距离干掉另一个。接下来在拦路的断木前还有一个敌人，背后刺死后跨过断木，立刻左转，爆掉处决市民的敌人脑袋，刺死另一个拦在路上的，之后在右方飞机残骸的缺口处可以看到一个挟持俄国总统女儿的敌人，旁边还有另一个。先杀旁边的敌人，然后趁着总统女儿挣扎的时候爆掉挟持她敌人的脑袋，顺利过关。

Resistance Movement

关卡类型 秘密潜入

两个秘密潜入关卡中条件较为宽松的一个，玩家只要动作够快，不会引起任何敌人的警觉。注意的是本关的市民只要条件允许一定要救，不然玩家杀掉看守他们的敌人后，其他敌人很快会注意到他们的存在，从而产生警觉。不过在建筑内前行时这些市民可能会乱跑而引来敌兵，玩家要换上消音的 USP. 45 快速解决。

关卡一开始，用 RSASS 狙掉出口正对的敌人，然后是左方的敌人。之后一个市民会被两个敌人押着走过来，等他们离得比较近后立刻闭气狙掉两个敌人，跑一段距离，但在解决市民时要立刻蹲下，让市民跟着你走，之后立刻解决右方建筑内的两个敌人，救出另一个市民。

沿着大道走下去，会碰到敌人放狗追杀市民，可以杀狗后狙掉两个敌人，也可以不救市民，先杀敌人再杀狗。之后继续走，远远狙掉对面街上的两个敌人，再料理掉左方篝火堆处的两个对话的敌人和一条睡觉的狗。来到目的地后迅速瞄

向左方建筑，杀掉两个巡逻的敌人。换上 USP. 45，杀掉走廊中碰到的每一个敌人，动作一定要快，因为这里的敌人是可以看到玩家的，一旦给他们机会发出警号就等于任务失败。比较需要注意的是两个位于光源处的敌人和两个在楼梯转角处的敌人，前两个因为有一个敌人是面向玩家来时方向，会立刻发现玩家，要马上杀死，后两个，其中一个在巡逻，另一个在椅子上睡觉，杀掉前者后记得立刻进入楼梯间杀掉椅子上的那个，免得他醒来后呼救。离开建筑后换回 RSASS，等待巡逻的敌人走过，狙掉两个在篝火旁的敌人，之后远处的广场要先解决右边的两个敌人，再杀掉左边的三个救下一个市民。翻过栏杆，在栏杆上头狙掉远处街道上的敌人，然后拿出 USP. 45，立刻杀掉前方街道转角的一个敌人。之后唯一拦在玩家和终点前的就只有两个敌人和一头狗了，注意有一个敌人是躲在栏杆后的，要优先射杀，之后再干掉一人一狗，带领市民冲往卡车，过关。

Tier 3

Lv10 解锁

Charges Set

关卡类型 计时练习

又一个计时练习关，这里推荐大家使用弹药数量最多的 P90 作为主武器，再配上默认提供的 MP5，可以保证全程不用换弹。

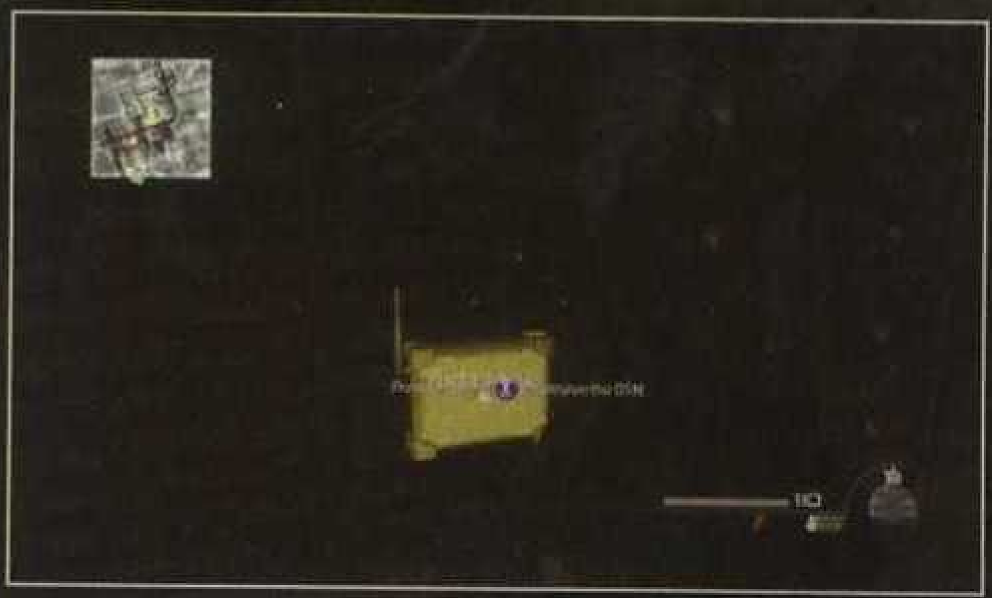
爆破进门的子弹时间里不需要太早瞄准，等玩家操纵的士兵举起武器时立刻按瞄准，辅助瞄准系统会将准星锁定在最右方敌人身上，射一枪立刻转移去打正中间的敌人，然后是左边的两个敌人。之后立刻往左跑，不瞄准直接扫倒三个靶子，再用辅助瞄准系统干掉后方的四个敌人，冲到另一堵需要爆破的门前，在出现长按 X 键发动爆破前千万不要按下 X 键，免得触发上弹，在上弹时是不能爆破的，同时也不要换枪，理由和上弹相同。爆破进屋后不要急着开枪，正中央的是人质靶子，从右方一路解决四个敌人，下楼时立刻换枪，近战解决弹出来的靶子后冲出通道，立刻站定对准左方两个人质中间的敌人开火，之后是右边的两个，迅速右转，解决桥上和桥下的两个敌人，再把远处触发的两个敌人中靠前的一个解决，飞奔跳过掩体，近战解决最后一个敌人时冲进终点，一路上没有任何拖延的情况下应该可以刚刚好达到三星标准。

Little Bros

关卡类型 正面突破

这是任务模式中比较容易的一关，玩家罕见地得到了我方直升飞机的协助，攻关时记得要靠它来吸引敌人注意力，再慢慢推进。

一开始在大街上的仓库中，隐蔽好，等待我方直升机消灭敌人，注意保护好自己，跟随直升机到达其降落点，确认附近敌人不多后立刻跑到直升机处，按 X 键上机，注意消灭地面上的敌人，避免吃冷枪。到达天台后长按 X 键下机，隐蔽后，依靠天台的掩体不断向着下去三楼的楼梯间靠近，发现冲出来的敌人太多时记得丢个震撼弹和手雷，下楼梯时要小心敌人的震撼弹。来到三楼后会触发烟雾，不想在烟雾中四面受敌就退回楼梯处，杀死任何敢冲过来的敌人，等烟雾散去后配合外头提供支援火力的直升飞机前往楼层的塌陷处，丢一个震撼弹下去，然后冲下二楼，躲到单间的办公室里头慢慢点杀办公区域的敌人，之后趁着敌人不多时立刻跑到定时炸弹旁，启动。这时会进入炸弹的爆炸倒计时，冲向一楼，路上小心跑过来的敌人，在到达一楼出口时朝外丢一个震撼弹，然后绕外部平台的右侧跑到已经落地的直升飞机处，按 X 键上机，观看建筑爆炸的精彩场面后，本关结束。



方向的敌人，楼梯方向可以提前丢个手雷拖延敌人脚步，然后对付从另一个方向杀来的敌人。注意两边后来都会出现持有防爆盾的敌人，不要用手雷，直接用机枪扫爆盾

雷，爆炸后快速跳下去，敌人都在左方，拿出榴弹枪一路炸过去，在回字形的楼梯处一定要提前向转角处开枪，免得突然冲出来的敌人一次扫射秒掉玩家。到达下方区域后敌人的火力大增，老办法用震撼弹对付，还可以用榴弹配合。杀光后需要下载数据，建议先去房间内铺有帆布的区域换上两把机枪，开始上传数据后玩家就需要保护这片地方，说到底就是要让自己在敌人的围攻下存活。下载数据服务器对面的铁栏杆处有一个电机，刚刚好可以构成一个掩体，躲在里头迎接进攻的敌人吧，玩家只需要注意两个

牌杀死它们，两只机枪弹药打光时，数据也应该下载完成了，确保敌人都死掉后，拿走下载数据的储存体，再去一次帆布区域，拿取重复的枪械来补充弹药，两支机枪上好弹，然后就勇敢地按原路往回跑吧。

在有水的通道处会碰到一个重甲兵，立刻用最后一个震撼弹闪出硬直，接着锁定其头部猛扫，两支机枪打空弹匣时重甲兵肯定已经被打倒。重新上弹，爬梯子之前丢个手雷上去，等爆炸后再冒头，可以有效避免敌人的偷袭。一路杀回入口处，搭上我方的吉普车就可以顺利过关了。

Invisible Threat

关卡类型 正面突破

和战役模式的最后一关类似，玩家操纵的是身披厚重防护服的重甲兵，用的是弹量和威力都非常惊人的 PKP 机枪，不过就算是这样也不代表玩家可以当本关是割草游戏般地玩，毕竟敌人的手雷和 RPG 还是可以伤到玩家的。除了机枪，玩家还可以定期呼叫捕食者导弹（Predator Missile）来轰炸敌人，所以本关的打法和其他没有穿重甲的关卡差不多，只不过玩家在面对敌人的密集火力时并不会一下子被秒杀而已。

本关的目标是解除八个简易爆炸装置（IEDs），玩家每解除一个，敌人就会刷新一批增援，后期甚至还会出现军犬和直升机。关卡的诀窍是多多躲在街道旁的建筑内部，利用捕食者导弹看清敌人的分布情况后再有针对性的逐个击破，当敌人只剩下一两个的时候，就是前去解除简易爆炸装置的时机了。别忘了大街上还有不少弹药箱供玩家补给弹药，所以手雷的震撼弹也不要省，看准机会就对着敌人丢吧。能够用于暂时躲避敌人火力并开启捕食者导弹界面的建筑有三个，一个是玩家出现时的初始军火库，第二个是街道对面的建筑物大厅，电梯间可以提供一个良好的躲避空间，第三个是大厅左前方的建筑走廊，跑进最里头也可以安全地启动捕食者导弹。靠这个三个地点作为据点，玩家只要遵循“消灭敌人——解除离藏身处最近的爆炸装置——返回掩体用导弹观察敌人分布并实施轰炸——消灭敌人”的循环就可以安全地解除八个建议爆炸装置，解除第七个装置后敌人会刷新军犬和直升飞机，快速杀死军犬，不要被其拖住，在藏身处躲好后消灭其他敌人，然后再远远地和直升飞机对射，在有掩体的情况下，玩家是绝对能够用 PKP 直接将直升飞机硬扫下来的。之后解除第八个装置，任务达成。

Tier 4 | Lv15 解锁

Server Crash

关卡类型 正面突破

开始的一场追逐战要用榴弹枪把追过来的吉普车解决，一定要在吉普车出现时立刻解决，一旦打歪，上弹时间足够对方扫死玩家两回。第一辆车是碰到后回头追逐玩家，接着第二台和第三台会连续出现，玩家动作一定要快。我方车子冲上斜坡后玩家需要转头朝着车子前方，解决正面碰到的一台吉普，再干掉一台从路旁冲出的吉普，最后一台吉普停在了目的地的前方，立刻干掉，等上完弹后立刻丢一个手雷进目的地的通道中，躲在旁边的转角等待手雷炸开，同时队友也会提供火力支援，杀死不断冲出来的敌人。敌人被压制后立刻冲进通道，转角处会碰到两个敌人，一个在楼梯下方，一个躲在通道右边的箱子后，杀光后下面还会来敌人。

来到一个较大的房间处，敌人会从下方的左边赶来，震撼弹伺候，接着来到梯子处立刻往下丢一枚手

Smack Town

关卡类型 正面突破

这关的特点和战役模式里头的“Back on the Grid”情况非常类似，敌人众多，地形复杂，一个不小心就会被冷枪扫倒，要诀只有一个：在听到有任何敌人的呼喊声时绝对不要暴露出自己的位置，要慢慢挪移来观察敌人所在之处，确认他们都被干掉后再行动。

一开始玩家在飞机上，可以用机枪狂扫地面的敌人，不过 PKP 机枪的射击精度在这种距离下非常糟糕，记得在依靠瞄准辅助的同时自己也多多修正射击位置。接下来右边建筑也会出现敌人，一一消灭，按照提示用榴弹解决两队在近距离出现的敌人，之后用 M4A1 消灭发射 RPG 的敌人，还有他所在建筑顶部的敌人。最后在降落前解决一台车子货斗上的机枪手。

落地后迅速躲在货柜处，用瞄准辅助消灭正前方的敌人，然后是左面。

确保没有敌人出现后，先前往左边的建筑，在最尽头可以找到安放 C4 炸药的地点，装好后藏在安全地方引爆，之后再从一栋挂有旗帜的楼房顶层跳到对面楼顶，通过一道木板桥后到达目的地下一层，爬梯子上去前小心对面楼顶突然出现敌人，都杀掉后装好 C4，躲到楼下后再引爆，之后需要立刻返回直升飞机处，路上别冲太快，要小心杀掉敌人后再前进，达到目的地就可以过关。

Flood The Market

关卡类型 正面突破

单人难度最高的一关，不过在恰当的战术支持下也可以相对安全地完成。首先躲在掩体后，换上 M4A1 的 ACOG 瞄准镜，慢慢地狙掉拦在路上的敌人，小心敌人的军犬冲过来，之后在证券交易所大门前要在两个装甲车机枪手察觉到

成发射塔前帆布上的 Barrett .50cal 反器材狙击枪，装好发射器后立刻换上 M4A1，跑回爬上顶楼处，消灭直升机降下的敌人，之后用 Barrett .50cal 狙掉敌人前来支援的武装直升机。接下来就是整个游戏中最为困难的部分，对面两栋楼顶上的敌人会不断出现，就算杀掉也会很快得到补充，他们不但会用枪械不断攻击玩家，还会发射带有毒气的榴弹。玩家要在这种恶劣的环境中不断跑去信号塔旁重启信号传输，以保证信号能够顺利上传。这是一段非常难熬的过程，玩家需要在重启信号塔后立刻躲回天台下层，等到下一个重启讯号传来时又要再次跑上去，如此重复，直到讯号成功传输后，便可以通关。虽然敌人杀之不尽，但如果感觉对方火力实在太过可怕，玩家还是有必要用 Barrett .50cal 干掉一些敌人，减轻自己的压力。

玩家前迅速杀掉他们。一直杀从交易所冲出来的敌人，直到没有敌人出现后再进入交易所。用一楼的弹药箱补充弹药和手雷后慢慢靠近交易所大厅，用红色柜台当做掩体一个个干掉敌人，直到确认所有敌人都被消灭后再从大厅右边进入，先拿取最右边的电脑，记住这个能够作为掩体的地方，之后走向位于大厅中央的第二台电脑，在玩家靠近电脑时，来时方向会突然刷新一群敌人，躲回第一台电脑的掩体处将他们统统杀掉，再拿走第二台和第三台电脑。

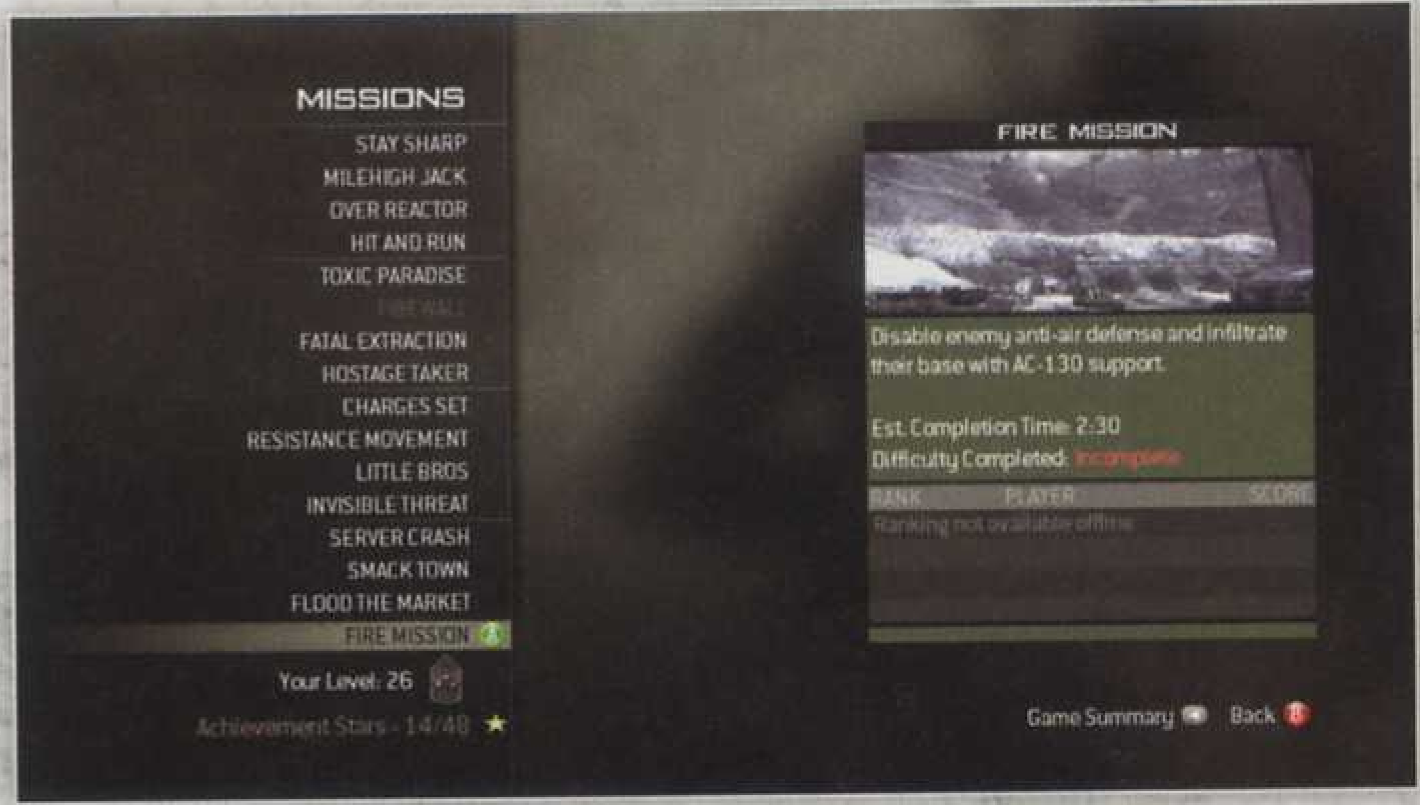
前往顶楼，狙杀对面两个楼顶上的敌人，然后先不要继续上传数据，将副武器 XM25 榴弹发射器换

Fire Mission（双人关卡）

关卡类型　双线合作

与 FireWall 类似，本关一位玩家扮演 AC-130 空中炮艇驾驶员，一位扮演士兵，扮演驾驶员的玩家必须要提供足够的空中火力支援来让士兵顺利到达目的地。

一开始士兵玩家可以躲在高台上，等待炮艇用 105mm 主炮轰掉下方敌人的车辆。之后士兵跳下高台，向目的地前进，炮艇用 25mm 机关炮和 40mm 炮来支援。士兵不需要太主动去杀敌，保护好自己，同时争取尽快到达目的地。之后士兵用爆破开门，杀掉房间里头的敌人后黑掉防空火力，沿路离开房间。炮艇继续提供火力支援，除了清光目的地附近的敌人，也要记得保护士兵身后不被敌人偷袭。士兵在进入目的地货柜时小心那些躲在里头避过了炮艇火力的敌人。黑掉货柜里头的大门开关后，炮艇要尽快消灭掉拦在士兵前往通道路上的敌人，士兵要保住小命，耐心等待炮艇清场后迅速冲进入口，便可以顺利过关。



COD 现代战争3 网战资料汇总

MULTIPLAYER

技能

本次的网战技能与以往相比，由于有了武器技能这一设定，使得部分本身需要装备才具备的效果在武器技能上就能提供，因此技能的变化可以说是比较大，具体技能效果参看下表。

Tier 1

名称	普通效果	Pro 效果	解锁等级
Recon	爆炸性攻击（包含闪光弹和震荡弹）命中敌人后会在小地图上标记敌人 12 秒。	子弹命中敌人后会在小地图上标记敌人 12 秒。	4
Sleight of Hand	更换弹夹的速度提高 100%。	切换主副武器的速度提高 100%。	4
Blind Eye	不被敌人的空中打击以及机枪塔所发现。	Launcher 类武器的锁定速度提高 100%，并且使子弹对敌人的空中支援与机枪塔所造成的伤害提高 60%。	11
Extreme Conditioning	持续奔跑的距离增加 100%。	翻越障碍物的速度提高 100%。	22
Scavenger	通过拾取敌人死后掉落的背包可获得弹药补及，不包含 Launcher 类武器、手雷及其他战术装备。	在开局 / 复活后获得额外的弹药数量。	38

Tier 2

名称	普通效果	Pro 效果	解锁等级
Quickdraw	提高举枪瞄准（ADS）的速度。	提高安装设备、投掷手雷后的硬直恢复速度。	4
Blast Shield	由于爆炸物所造成的伤害减少 45%。	受闪光弹、震荡弹的影响时间缩短 50%。	4
Hardline	连杀奖励发动所需点数减 1。	每两个助攻提升 1 点连杀点数，死亡奖励发动所需的死亡次数减少 1 次。	15
Assassin	不能被 UAV、Advanced UAV、便携雷达、热能探测镜、心跳感应装置所探测。	对 Counter-UAV 和 EMP 的干扰效果免疫，被瞄准时头上不会出现名字。	27
Overkill	副武器槽可以装备主武器。	第二主武器可以装备配件。	47

Tier 3

名称	普通效果	Pro 效果	解锁等级
Marksman	在远距离显示目标 ID，使敌人更容易辨认。	闭气时间增加 100%。	4
Stalker	在 ADS 状态下的移动速度提高。	延迟阔刀地雷、跳雷及 I.M.S 的触发时间。	4
Sitrep	能侦察到敌人的诸如跳雷、阔刀地雷、C4 等爆炸物以及战术重生点。	敌人的脚步声变大。	19
Steady Aim	降低盲射时 35% 的子弹散失率，提高射击精度。	从出刀后的硬直恢复速度提高 40%。	30
Dead Silence	走路无声，并且受到敌人 Recon 技能效果时的影响减至 6 秒。	从高处跳下不会受到坠落伤害。	55

Pointstreak Chain 系统

本次 MW3 的连杀奖励与以往的区别较大，改成了一种名为 Pointstreak Chain 系统，从过去的不死连杀改为以连杀点数发动连杀奖励的机制，利用 Pointstreak Chain 累计的点数可以用于发动游戏的连杀奖励，而本作中连杀奖励划分为三大类，玩家可以装备任意一个类别，并在其中选择 3 个连杀奖励，而选择不同类别连杀包时连杀点数的累计机制以及奖励内容也有较大的差别，除以往的传统的武装支援外，新增了不少不同种类的辅助型奖励，这些奖励既有团体性辅助，也有增强个人能力的单体辅助，而在累计的连杀点书达到最所装备的最高连杀奖励的要求后，不必通过死亡复活连杀点数就会重新累计。

连杀点数获得的方式并不惟一，获得方法有：

1. 杀敌后增加 1 点，也是传统的连杀累计手段。

2. 在对应模式中完成任务，如抢旗、拆弹等增加 1 点。

3. 在装备 PRO 版本 Hardline 时，每助攻两次增加 1 点。

4. 摧毁敌人空中支援、炮塔等敌方连杀奖励后增加一点。

突击型连杀奖励（Assault Strike Package）

传统的连杀奖励，内容基本上为呼叫各种空中支援以及架设炮塔等以杀敌为目的的连杀奖励，从突击型连杀奖励中击杀敌人后可以取得连杀点数，死亡后所有点数清零，需要重新累计连杀点数。

名称	效果	所需连杀点数
UAV	系列的传统连杀奖励，扫描敌人的位置并显示在雷达上。	3
CARE PACKAGE	呼叫运输机空投一个补及箱，物品为弹药补及或随机抽取其他连杀奖励。	4
I.M.S	安置在固定地点，能探测一定范围内的敌人并发射爆炸物进行，一共可以发射 4 发。	5
PREDATOR MISSILE	从空中俯视控制导弹坠落攻击敌人或敌人的空中武装。	5
SENTRY GUN	呼叫运输机空投一座哨岗机枪，拾取并放置在任意位置，自动攻击进入攻击范围内的敌人。	5
PRECISION AIRSTRIKE	在确认空袭方向后，呼叫友军战斗机沿途轰炸。	6
ATTACK HELICOPTER	呼叫一架武装直升机在地图上空巡逻一段时间，它能自动攻击敌人。	7
STRAFF RUN	呼叫 5 架直升机对指定区域密集攻击。	9
AH-6 OVERWATCH	呼叫一架跟随玩家移动的护卫直升机，自动攻击玩家附近的敌人。	9
REAPER	控制猛禽直升机发射空对地导弹，与 PREDATOR MISSILE 类似，但不同的是发射位置所在地会有红色镭射标记，相当于会对在地面该位置的敌人发出预先警告，算是一个缺点。	9
ASSAULT DRONE	呼叫运输机空投一个由玩家控制，带有机枪及火箭发射器的小型机器人，在受到一定的伤害或持续一分钟后敌人自动爆炸。	10
AC130	扮演 AC130 攻击机炮手对地面敌人进行压制，持续 30 秒。	12
PAVE LOW	呼叫一架重型武装直升机自动攻击敌人。	12
JUGGERNAUT	呼叫运输机空投装甲补及，使用后玩家变为重甲兵，装备变成 M60E4 机枪及 MP412 手枪，此状态下能大幅增加对伤害的抵抗能力，但相应地移动速度变慢，而且无法跳跃。	15
OSPREY GUNNER	扮演鱼鹰飞机炮手对地面敌人进行压制。	17

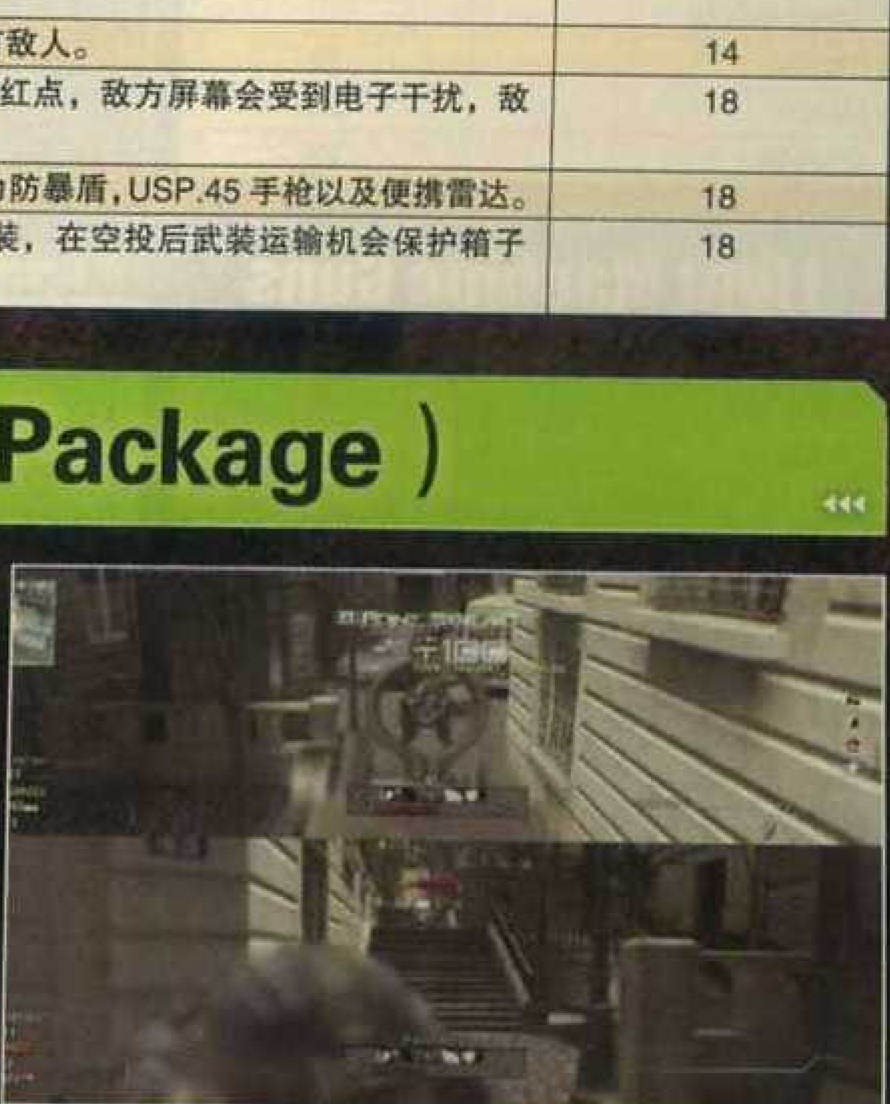
辅助型连杀奖励（Support Strike Package）

辅助型连杀奖励提供各种反侦察，反敌方空中支援，空投补及等强调对团队提供协助的奖励，从辅助型连杀奖励中击杀敌人后不能取得连杀点数，但辅助型连杀奖励在死亡后累计的连杀点数不会清零。

名称	效果	所需连杀点数
UAV	发动条件与突击型连杀奖励中的 UAV 不同，也许是由于死亡后连杀奖励不清零，出于游戏平衡性考虑所以连杀所需点数也提高到了 4。	4
COUNTER-UAV	干扰敌方雷达 30 秒。	5
BALLISTIC VESTS	呼叫运输机空投防弹衣供友军穿着，穿着后画面边缘泛黄光，同时体力提高 100%，但防弹衣有耐久度的设定，在承受一定的伤害以后防弹衣会被破坏，体力值恢复到正常状态。	5
AIRDROP TRAP	呼叫运输机空投一个伪装成补及箱的炸弹，在敌人拾取时会自动引爆并对周围的敌人造成致命伤害。	5
SAM TURRET	空投一台地对空导弹发射器，针对敌人的空中支援自动进行攻击。	8
RECON DRONE	控制一台小型的侦察飞机，侦察地图上的某名敌人并对其进行锁定，被侦察的敌人会像受到闪光弹影响一样失去部分视力及听力，但影响比闪光弹稍弱。另外，除了对锁定的该敌人有影响外，在该敌人附近的其他敌人也会受到雷达干扰的影响。	10
ADVANCED UAV	可以看作是高频率刷新的 UAV，并且附加将敌人以箭头方式标记的功能，显示其下一步的行进方向。	12
REMOTE SENTRY	类似突击连杀奖励中的 SENTRY GUN，但是以玩家手动遥控进行操作，与 SENTRY GUN 相比体积较小，较难被发现。	12
STEALTH BOMBER	呼叫隐形轰炸机沿指定方向轰炸敌人，消灭轰炸区域内的所有敌人。	14
EMP	摧毁敌人一切电子设备，包括屏幕上的 HUD 以及枪械配件的红点，敌方屏幕会受到电子干扰，敌方所有的连杀奖励无法发动，EMP 效果影响持续 1 分钟。	18
JUGGERNAUT RECON	呼叫运输机空投装甲补及，使用后玩家变为装甲兵，武器改变为防暴盾，USP.45 手枪以及便携雷达。	18
ESCORT AIRDROP	空投 4 个补及箱以及 1 个与 AIRDROP TRAP 相同的炸弹伪装，在空投后武装运输机会保护箱子一段时间或在全部补及被取得以后离开。	18

专家型连杀奖励（Specialist Strike Package）

专家型连杀奖励是一种旨于提高玩家本身能力的一种奖励，其作用机制为在玩家不死连续消灭 2、4、6 名敌人后，依次可以装备第 4 个技能（Tier 1）、第 5 个技能（Tier 2)、第 6 个技能（Tier 3），其中这些技能必须已经解锁才能在预设列表内装备。但当不死达到 8 连杀后，则默认玩家开启所有技能（无论是否解锁），如果其中的部分技能已经升级为 PRO 版本，则默认为 PRO 版本；如果是没有解锁的技能或是已经解锁普通版但还没升级为 PRO 版，则默认为普通版。注意当玩家死亡复活后，所有专家型连杀奖励需要重新累计。



连续死亡奖励

除连杀奖励外，为了提高一部分未能杀死敌人但同时连续多次死亡后的玩家重返战场的积极性，在这些玩家复活的同时会附带一定的增益状态，这就是被称为连死奖励的系统，与连杀奖励一样，连死奖励同样可以在调整列表中进行装备。

名称	效果	解锁等级	所需连死次数
JUICED	7 秒内移动速度大大提高。	4	4
MARTYRDOM	死亡时在原地自动扔出一枚手雷，也就是所俗称的“下蛋”。	51	4
FINAL STAND	体力耗尽后倒地，如果在一定时间内没有再受到伤害则原地满状态复活，再次耗尽体力后无法再次倒地，直接判定为死亡。	32	4
REVENGE	追踪上一次杀害玩家的敌人位置。	4	5
HOLLOW POINTS	提高子弹伤害，在达成 1 杀后效果消失。	71	5
DEAD MAN'S HAND	与 LAST STAND 相似，在体力耗尽倒地后，玩家手上会有一个遥控器，用于引爆身上的 C4。	57	6

武器资料

在本作中，武器系统引入了等级的概念，当玩家利用某件武器完成该武器的各种挑战累积经验后，武器等级会得到提升，在达到一定的等级后则会解锁该武器相应的技能，装备技能后能使武器的性能获得不小的提高，因此选择几把自己惯用的枪械进行精通是必不可少的。

主武器 | Main Weapons

Assault Rifles

武器名称	解锁网战等级
M4A1	4
M16A4	4
SCAR-L	6
CM901	18
Type 95	32
G36C	42
ACR 6.8	50
MK14	60
AK-47	68
FAD	78

可装配配件	解锁武器等级
Red Dot	2
Silencer	5
Grenade Launcher	8
ACOG	11
Heartbeat Sensor	14
Hybrid Sight	17
Shotgun	20
Holographic	23
Extended Mags	26
Thermal	29
Rapid fire	12，武器限定

武器技能	解锁武器等级
Kick	4
Impact	9
Attachments	12
Focus	16
Breath	22
Stability	28

Submachine Guns

武器名称	解锁网战等级
MP5	4
UMP45	4
PP90M1	28
P90	38
PM-9	56
MP7	74

武器技能	解锁武器等级
Kick	4
Range	9
Attachments	12
Focus	15
Melee	21
Stability	28

可装配配件	解锁武器等级
Red Dot	2
Silencer	5
Rapid Fire	11
ACOG	16
HAMR Scope	19
Holographic	22
Extended Mags	24
Thermal	26

Light Machine Guns

武器名称	解锁网战等级
L86 LSW	4
MG36	4
PKP PECHENEG	14
MK46	54
M60E4	72

武器技能	解锁武器等级
Kick	4
Impact	9
Attachments	12
Focus	16
Speed	21
Stability	28

可装配配件	解锁武器等级
Red Dot	2
Silencer	5
Grip	8
ACOG	11
Rapid fire	14
Heartbeat Sensor	20
Holographic	22
Extended Mags	25
Thermal	27

Sniper Rifles

武器名称	解锁网战等级
Barrett .50cal	4
L118A	4
Dragunov	12
AS50	22
RSASS	44
MSR	66

可装配配件	解锁武器等级
ACOG	2
Silencer	5
Extended Mags	13
Heartbeat Sensor	15
Thermal	19
Variable Zoom	22

武器技能	解锁武器等级
Kick	4
Impact	10
Attachments	14
Focus	18
Speed	24
Stability	28

Shotguns

武器名称	解锁网战等级
USAS 12	4
KSG 12	4
SPAS-12	8
AA-12	26
Striker	48
Model 1887	62

可装配配件	解锁武器等级
Grip	2
Silencer	5
Red Dot	12
Holographic	17
Extended Mags	26

武器技能	解锁武器等级
Kick	4
Focus	9
Attachments	14
Melee	19
Range	23
Damage	28

Rio Shield

武器名称	解锁网战等级
Rio Shield	4

武器技能	解锁武器等级
Melee	5
Speed	10

副武器 | Sub Weapons

Machine Pistols

武器名称	解锁网战等级
FMG9	4
MP9	16
SKORPION	36
G18	70

Launchers

武器名称	解锁网战等级
SMAW	4
JAVELIN	24
STINGER	40
XM25	52
M320 GLM	64
RPG-7	80

Handguns

武器名称	解锁网战等级
USP.45	4
P99	10
MP412	30
.44 Magnum	46
Five Seven	58
Desert Eagle	76

特殊武器、技能及配件资料

Lethal

名称	效果	解锁等级
Frag	传统的破片手雷，可以长按再扔出控制爆炸时间。	4
Semtex	可以粘附在墙壁或其他物体上的炸弹。	4
Throwing Knife	大杀伤力投掷武器，在投掷后可以回收。	5
Bouncing Betty	俗称“跳雷”，在被敌人触发后会对其 360 度造成伤害，值得一提的是匍匐前进不会触发跳雷。	37
Claymore	阔刀地雷，在敌人进入扇形触发区域后会敌人造成致命伤害。	53
C4	投掷到指定位置后引爆启动，威力很高而且作用范围较大。	69

Tactical

名称	效果	解锁等级
Flash Grenade	闪光弹，能使敌人暂时失去听觉与视觉。	4
Concussion Grenade	震荡弹，能使敌人进入眩晕状态，视野变得模糊并且难以移动。	4
Scrambler	放置后在影响范围内能影响敌人的雷达，而且能够随时拾取并重新放置。	13
EMP Grenade	本作新增的一种手雷，在命中后能使范围内的敌人电子设备与战术设备失效，枪械的光学瞄准镜也会因受影响而失效，需要注意的是玩家本身也会受到 EMP 效果的影响，因此注意尽量外远离自己的位置抛出。	21
Smoke Grenade	烟雾弹，阻挡双方的视野，可以说是一把双刃剑。	29
Trophy System	本作新增的战术设备，可以自动拦截对方的导弹（连杀奖励）、RPG 等爆炸性武器，使这些武器偏离原来的轨道，能够随时拾取并重新放置。	45
Tactical Insertion	战术重生点，可以自定义复活的位置。	61
Portable Radar	类似一个可以放置的 Recon 技能，可以探测附近敌人的动向，能够随时拾取并重新放置。	77

武器技能效果

名称	效果
Kick	降低枪械后坐力
Impact	增加子弹穿透力
Attachments	可以装备两件配件
Focus	降低受到伤害时准星摇晃的程度
Breath	在 ADS 状态下可以闭气
Stability	降低 ADS 状态下的枪口晃动
Range	增加子弹的有效距离
Melee	近战发生速度加快
Damage	霰弹伤害提高

全配件效果

名称	效果
Red Dot	系列传统的光学辅助瞄准配件，有多种红点图案可以选择。
Silencer	消音器，开枪时不会在地图上暴露玩家的位置，但大幅度降低子弹的伤害。
Grenade Launcher	突击步枪专用的榴弹发射器。
ACOG	适用于很多武器放大瞄准镜，能在远距离射击中提高子弹精度，但装备后后枪械后坐力增加。
Heartbeat Sensor	俗称小电视的配件，可以探测附近敌人位置。
Hybrid Sight	突击步枪专用的组合瞄准镜，可以在全息镜与 ACOG 间切换以适应不同的战斗环境。
HAMR Scope	SMG 专用的组合瞄准镜，可以在红点与 ACOG 间切换。
Thermal Scope	装备后能以敌人发出的热能探测敌人，但对环境情况的视野大幅削弱。
Rapid Fire	增加武器射击速度。
Shotgun	突击步枪专用的霰弹发射器。
Grip	提升射击精确度，同时使开枪前后的准星偏差减小。
Akimbo	部分微冲和手枪专用的技能，装备后可以双持该武器提供双倍火力，但不能以 ADS 状态瞄准。
Tactical Knife	装备手枪时配备的战术小刀，使近战时出刀的速度加快。
Extended Mags	增加枪械的单个弹夹容量及弹药最大持有量。
Variable Zoom	狙击枪专用高倍镜，可以分级增加放大倍数。

转生商店

转生商店是 MW3 转生奖励系统，与之前系列不同的是，转生奖励换成一种以商店购买奖励的的形式，当玩家每转生一次，就可以获得一枚转生货币，利用这枚货币进入商店直接购买奖励即可。另外，如果玩家在之前的 COD 系列网战中曾经转生，不论转生次数，会以一部作品 1 枚货币的形式作为继承奖励，最多可以继承 4 枚货币（MW1、WAW、MW2、BO 等共 4 枚。），本次最高等级为 80 级，最多可转生 10 次。

名称	奖励内容
EXTRA CUSTOM CLASS	增加 1 个自定意义武器栏，最大不超过 10 个。
DOUBLE XP	双倍经验，持续两个小时。
DOUBLE WEAPON XP	双倍武器经验，持续两个小时。
REGULAR PACKAGE	解锁特殊的称号以及图标。
UNLOCK GEAR	解锁所有装备，至少在 1 转后购买，一次购买往后的转生同样有效。
HARDENED PACKAGE	解锁特殊的称号以及图标。
VETERAN PACKAGE	解锁特殊的称号以及图标。
RESET ALL STATS	重置所有数据，在 10 转后购买，追求 KD 率的玩家可以尝试这个洗牌功能。

COD 现代战争3 成就列表

ACHIEVEMENTS

成就数量	50（1000 点）
难度	★★★☆☆
在线成就点数	0
全成就所需时间	20-25 小时
最少通关次数	1
有无会错过成就	无（可选关重打）
难度是否影响成就获得	必须要用老兵（Veteran）难度通关才能获得全部战役成就
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无
有无额外条件	一位帮助进行特别行动模式双人任务的朋友

成就名称	获取条件
Back in the Fight	以任何难度开启战役模式。
Too Big to Fail	以任何难度完成“Black Tuesday”。
Wet Work	以任何难度完成“Hunter Killer”。
Carpe Diem	以任何难度完成“Persona Non Grata”。
Frequent Flyer	以任何难度完成“Turbulence”。
Up to No Good	以任何难度完成“Back on the Grid”。
One Way Ticket	以任何难度完成“Mind the Gap”。
Welcome to WW3	以任何难度完成“Goalpost”。
Sandstorm!	以任何难度完成“Return to Sender”。
Back Seat Driver	以任何难度完成“Bag and Drag”。
We'll Always Have Paris Metal	以任何难度完成“Iron Lady”。
Vive la Ré volution!	以任何难度完成“Eye of the Storm”。
Requiem	以任何难度完成“Blood Brothers”。
Storm the Castle	以任何难度完成“Stronghold”。
Bad First Date	以任何难度完成“Scorched Earth”。
Diamond in the Rough	以任何难度完成“Down the Rabbit Hole”。
The Big Apple	以 Veteran 难度完成“Black Tuesday”和“Hunter Killer”。
Out of the Frying Pan…	以 Veteran 难度完成“Persona Non Grata”、“Turbulence”和“Back on the Grid”。
Payback	以 Veteran 难度完成“Mind the Gap”、“Goalpost”和“Return to Sender”。
City of Lights	以 Veteran 难度完成“Bag and Drag”和“Iron Lady”。
The Darkest Hour	以 Veteran 难度完成“Eye of the Storm”、“Blood Brothers”和“Stronghold”。
This is the End	以 Veteran 难度完成“Scorched Earth”、“Down the Rabbit Hole”和“Dust to Dust”。
Who Dares Wins	以任何难度完成战役模式。
The Best of the Best	以 Hardened 难度或 Veteran 难度完成战役模式。
Strike!	在战役模式或特别行动模式中用一个手雷炸死五个敌人。
Jack the Ripper	在战役模式或特别行动模式中连续近战击杀五个敌人。
Informant	获得 22 个收集品。
Scout Leader	获得 46 个收集品。
This Is My Boomstick	在“Black Tuesday”中用 XM25 杀死三十个敌人。
What Goes Up…	在“Persona Non Grata”中只用 UGV 的榴弹发射器来消灭所有直升机。

成就名称	获取条件
For Whom the Shell Tolls	在“Back on the Grid”中用只四发迫击炮弹便消灭所有目标。
Kill Box	在“Return to Sender”中用直升飞机的机关炮在一轮空袭中杀死二十个敌人。
Danger Close	在“Bag and Drag”中使用烟雾手雷指引 AC-130 空中炮艇消灭一台敌人的直升机。
Ménage à Trois	在“Iron Lady”中用一发 105mm 炮弹消灭三台坦克。
Nein	在“Scorched Earth”用 A-10 的地面轰炸消灭九个敌人
50/50	在合作完成特别行动模式的任务关卡时，杀敌数与你的同伴相等。
Birdie	在特别行动模式的生存关卡中毫发无伤地消灭两台敌方直升机。
Serrated Edge	在特别行动模式中近战击杀一个重甲兵（Juggernaut）。
Arms Dealer	在特别行动模式中购买过所有枪械武器。
Danger Zone	在特别行动模式中购买过所有空战支援武器。
Defense Spending	在特别行动模式中购买过所有护甲装备。
Get Rich or Die Trying	在特别行动模式的生存关卡中积蓄五万美元。
I Live	在特别行动模式的生存关卡中挺过一波攻击。
Survivor	在特别行动模式的每一个生存关卡中坚持到第十波攻击。
Unstoppable	在特别行动模式的每一个生存关卡中坚持到第十五波攻击。
No Assistance Required	在一次不死的情况下以 Hardened 或 Veteran 完成一个特别行动模式的任务关卡。
Brag Rags	在特别行动模式的任务关卡中获得一枚星星勋章。
Tactician	在特别行动模式的每一个任务关卡中获得一枚星星勋章。
Overachiever	在特别行动模式的任务关卡中获得四十八枚星星勋章。
Flight Attendant	在“Turbulence”中的失重状态事件里杀死全部五个敌人。（秘密成就）

成就难点提示

“《COD 现代战争》系列”的成就一向比较简单，本作也不例外，因为特别行动模式可以单机双打，所以没有真正意义上的在线成就。任意难度完成每个关卡都有成就，老兵难度下完成两至三个关卡后也会得到成就，所以建议那些对自己反应和枪法有信心的玩家从老兵难度开始游戏，通关一次单机战役就能够获得起码 445 点成就，不到 10 个小时就入手了接近一半的成就，如果玩家还是百步穿杨的好手，那几个关卡当中有特殊要求的成就估计也手到擒来，甚至能够解开秘密成就“Flight Attendant”。之后再玩一趟简单难度的战役拿齐收集品，就可以找位好友去打特别行动模式了。如果是首次接触系列，又或者是只喜欢打单机战役的玩家，那建议还是从普通或简单难度入手，放缓速度慢慢打，顺便找找收集品，能完成的特殊要求成就就尽量在关卡中完成，熟悉了流程后再来挑战老兵难度，就不需要分心去搞收集和特殊条件成就，专心保住小命打通关，拿齐战役模式的成就。

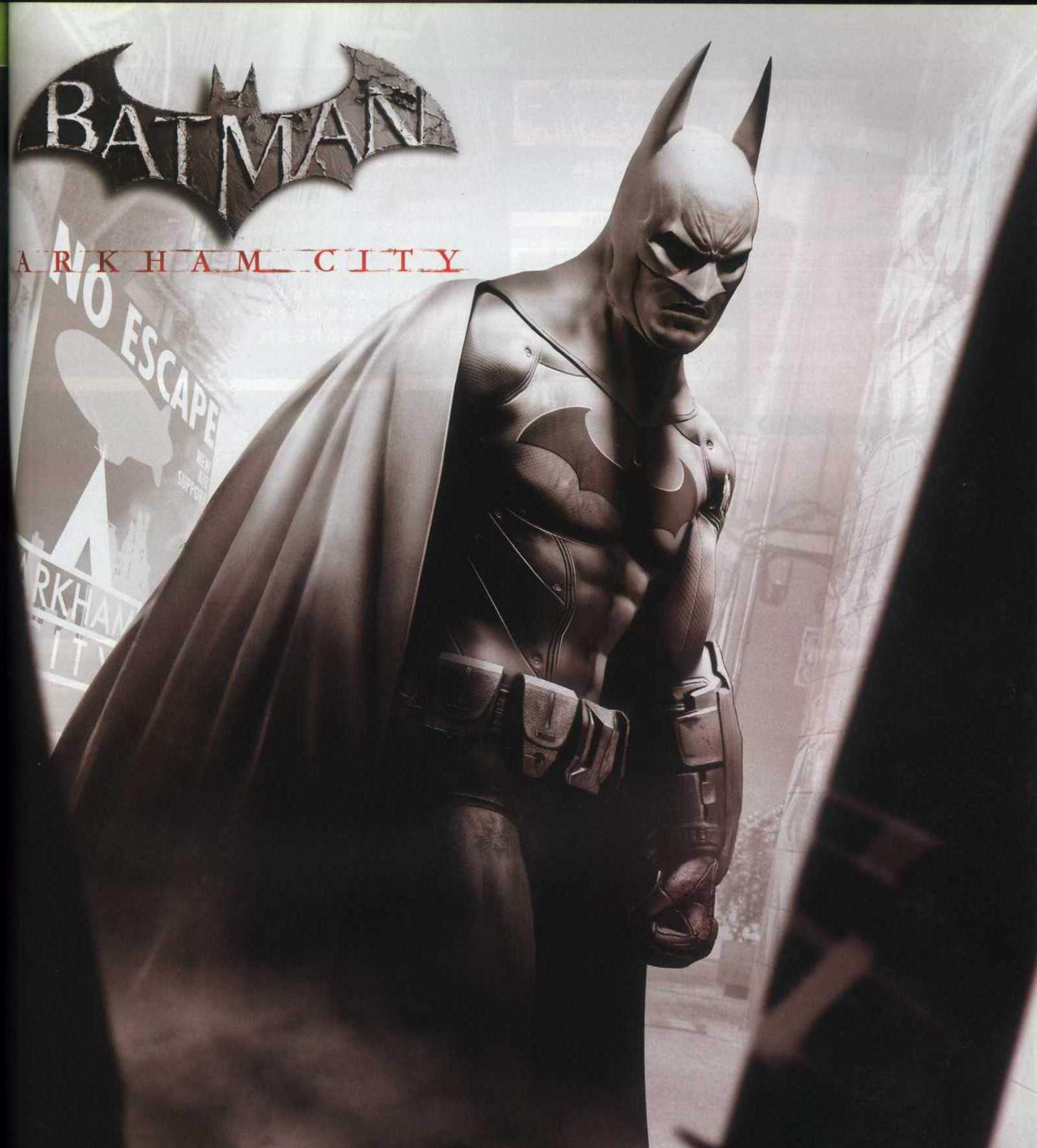
特别行动模式中的成就难度相对较高，需要玩家和双打的战友紧密配合，其中“50/50”，“Serrated Edge”等成就可以在低难度下完成，而等到只剩下“No Assistance Required”这种高难度成就时，想必玩家们对各个关卡已经非常熟悉，多多尝试便可以拿下。

COD 现代战争3 笔记本电脑位置列表

INTEL LOCATION

物品序号	所属关卡	位置
Intel 1	Black Tuesday	在遇到有敌人从上方楼层射击偷袭处，右边的房间中。
Intel 2	Black Tuesday	进入华尔街之前与敌人爆发枪战的大厅中，位于一个柜台上。
Intel 3	Black Tuesday	攻入华尔街证券交易所大门后，在弹药箱左方的桌子上。
Intel 4	Black Tuesday	证券交易所大厅中，前往第二层楼梯处的一个环形柜台上。
Intel 5	Black Tuesday	证券交易所楼顶，干扰信号发射塔斜前方的桌子上。
Intel 6	Hunter Killer	攻入潜艇内部，第一个遇见敌人的船舱中。
Intel 7	Hunter Killer	攻入潜艇内部，第一个碰到大量敌人的船舱中，位于上层左方，靠近玩家进入船舱的方向。
Intel 8	Persona Non Grata	位于关卡开始时所在房屋的中庭处，进入中庭后右边的拱门里。
Intel 9	Persona Non Grata	杀到大街上后，进入街道右方的建筑中，物品位于卧室当中。
Intel 10	Persona Non Grata	隐藏 UGV 的地下室处，位于 UGV 藏身货柜的左后方。
Intel 11	Persona Non Grata	UGV 被消灭后逃离仓库时可找到，位于场景左方的一道儿童滑梯顶部。
Intel 12	Turbulence	从飞机上层进入下层时，直走进入乘务员工作室，物品在右方工作台上。
Intel 13	Turbulence	坠机后，经过一段倒塌的树干时，可以在树干后的地面找到，场景有点暗，多多仔细观察。
Intel 14	Back on the Grid	塔顶狙击后，跳下木塔并进入之前普莱斯与肥皂进入的仓库中，物品就在里面。
Intel 15	Back on the Grid	正面突破敌人攻击时，位于一段长木屋区街道后方左边的屋子里，屋中有一台电视，物品在电视正对方向的斜右方。
Intel 16	Back on the Grid	攻入教堂处，在教堂最尽头的桌子上。
Intel 17	Mind the Gap	在队友消灭敌人的房屋外，沿着与他们一墙之隔的室内走廊往前走，物品在一个转角处，玩家的左方。
Intel 18	Mind the Gap	开启货柜车门处，货柜车正面建筑的三楼房间中，建议不要开启车门，从货柜车右边的建筑处沿楼梯上楼到达。
Intel 19	Mind the Gap	地铁翻车后的地铁站处，上第一道手扶电梯后，敌人据守的便利店柜台后方。
Intel 20	Goalpost	汉堡登陆处，沿着提示走向战场右方后，来到坠毁的客机残骸处，物品位于机头部分。
Intel 21	Goalpost	需要驾驶坦克机关炮处，先不要驾驶，退回来时街道转角处，位于转角的一个掩体后方。
Intel 22	Goalpost	副总统被挟持处的一楼大厅右方。
Intel 23	Return to Sender	军阀据点左方的建筑二楼最尽头。
Intel 24	Return to Sender	军阀的房间中，位于他左后方的桌子上。
Intel 25	Return to Sender	限时赶往目的地的作战中，一栋有着大量敌人据守的房屋左前方的小屋中。
Intel 26	Bag and Drag	博物馆处二楼，在离开该区域楼梯前一个柜子后方的窗台上。
Intel 27	Bag and Drag	敌人据守的餐厅左前方的房屋里面。
Intel 28	Bag and Drag	闪光弹情节过后，消灭沃尔克第一批守卫后，玩家搜索自己所在的房间便可获得。
Intel 29	Bag and Drag	爬上楼梯追上地面时，会在通向马路的房间中看到，就正着这玩家跑出来的通道。
Intel 30	Iron Lady	在有敌人重机枪据守的雕像区域，在阳台上狙掉敌人重机枪后跳下阳台，前往左边玻璃房建筑中，沿楼梯上二楼后便可见到。

物品序号	所属关卡	位置
Intel 31	Iron Lady	埃菲尔铁塔前方攻坚战处，战场左边一台废弃的公交车上。
Intel 32	Eye of the Storm	跟随肥皂狙杀两个敌人巡逻兵，并躲避敌方直升飞机时，所进入屋子的吧台上。
Intel 33	Eye of the Storm	普莱斯随同友军登场处，街道左方的最开始一个花坛边上的桌子处，有遮阳伞以作辨认。
Intel 34	Blood Brothers	玩家负责持枪保卫普莱斯和肥皂的第一个建筑内部，大厅右方的角落处。
Intel 35	Stronghold	逃离城堡时，在一个有全球标志和大荧幕的房间中，进入荧幕左方的房间里，物品就在里面。
Intel 36	Stronghold	城堡中庭处，沿着右方通道一路杀过城墙顶，可以在中庭右上角的房间中找到。
Intel 37	Scorched Earth	关卡开始要攻入的建筑二楼一个靠窗边的办公桌处，需要在前往三楼的楼层塌陷处绕过办公桌获得。
Intel 38	Scorched Earth	关卡开始要攻入的建筑天台处，进门右方一道栏杆后。
Intel 39	Scorched Earth	从建筑顶层降下后，进入坠毁直升机后方的便利店，在柜台里面可以找到。
Intel 40	Scorched Earth	大街的推进战时，立刻跑到街道左方，第一个堆满物资的仓库尽头处。
Intel 41	Scorched Earth	经过倒塌的大楼，跟随 Sandman，在他踢开楼梯间大门时不要上楼梯，来到楼梯下方，物品就在那里。
Intel 42	Down the Rabbit Hole	刚进入矿井区域，在碰到大量敌人的地方跑进控制室，在一个文件柜顶上。
Intel 43	Down the Rabbit Hole	炸塌俄国总统所在房间的顶部并杀死敌人后，来到已经被塌陷物封锁的大门处，物品就在那里。
Intel 44	Dust to Dust	沿手扶电梯上到酒店二楼后，不要前往电梯，转身跑去吧台处，物品就在吧台上。
Intel 45	Dust to Dust	离开电梯后的三角走廊区域，离开电梯后沿着走廊走，进入左方的第一个房间，物品在赌桌上。
Intel 46	Dust to Dust	三角走廊后追踪马卡洛夫到酒吧处，杀光敌人后不要触发剧情，立刻去场景右方的吧台上拿取最后一个物品。



游戏前作似乎是一款难以超越的里程碑式作品，在众人期盼中诞生的《阿克汉姆城》没有让 FANS 们感到失望，游戏几乎是在保留前作所有优秀基础上更上一层楼，这张答卷交得令人满意，游戏中全部 400 个谜题看得出制作组的足够用心，让人不由得沉迷其中。由于篇幅的关系，挑战部分没有刊登，希望大家可以理解。

文 华尔兹　美编 心の永恒

X360	蝙蝠侠 阿克汉姆城	Warner Bros	动作
	Batman:Arkham City		美版
	2011年10月18日	1人	59.99美元
			推荐玩家年龄：13岁以上

基本操作

X360	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	旋转视角
十字键	选择道具
X	主动普通攻击
Y	返技、袭击
B	斗篷眩晕攻击、落下
A	奔跑、调查
LB	进入侦探模式；按住为读取信息
RB	发射绳索
LT	瞄准
RT	蹲下
RS	观察视角
LS	视角归位
START	暂停菜单
BACK	主菜单

组合操作

道具快捷操作	
LT+Y	快速发射绳索
LT+X	侧翻埋炸弹
LT+B	快速使用电流发射器
点LT两下	连射三个飞镖
点RT两下	快速扔冰冻装置

组合攻击	
Y+B	终结一击
A+B	蝙蝠旋转(最后一个敌人时使用)
X+Y	对付持特殊武器的敌人
A+X	发动蝙蝠群
B+X	特殊技（按住X）

系统指南

移动

本作中由于场景开阔了许多，在移动时也更加自由流畅，前作中只能张开斗篷滑翔，这次按住A键滑翔过程中按RT便可做出俯冲的动作，这样蝙蝠侠在俯冲后还可以向更高的高度上升。此外，游戏中按RB键可以向远处发射绳索迅速移动到该平台上，在潜入作战时按RT便可俯下身子前进，避免被敌人发现。这些都是比较常用的技巧。

格斗

蝙蝠侠的战斗和前作类似，讲究出拳利落，不出空拳，如果不能保证这点，还是以返技为主吧，本作的返技增加了多人返技，在同时多个敌人头上出现蓝色标志时，根据数量按下便可使用多人返技。最重要的便是左上方的连击槽，玩家在对敌人使用连续攻击时连击槽便会增加，使用返技、追击以及斗篷攻击都可以维持连击槽，相反出拳挥空、返技失败、挨打、被防御、出现攻击缝隙等都会令其中断。蝙蝠侠在连击槽为黄色时便可使用Y+B的终结技，终结技发动时全身无敌，发动时间较长，正好用来调整节奏，一次便可将敌人打晕。游戏整体战斗思路便是增加连击槽→使用终结技→增加连击槽→使用终结技……如此循环获得更高的连击数。注意终结技应该优先解决那些持枪或者刀的特殊敌人，以难对付的为主。此外，敌人倒下后可以按RT+Y发动追击，但这个情况下发动过程较长，容易被其他敌人干扰，需要慎用。

升级

本作中将升级要素大幅强化，无论蝙蝠侠的能力还是装备的能力都可以进行升级，如果是格斗方面苦手的话可以选择优先增加体力上限的能力，这样HP旁边会多出一排护盾，相当于两格血。如果想早日解完出谜人的谜题不妨将黑客道具升级。除了主线任务外，完成支线任务、放倒杂兵等都可以增加经验值，《阿克汉姆城》可以升级的能力种类是前作的数倍，自由度极高。

装备

蝙蝠侠自然少不了更多的高科技新装备，在使用时有不少快捷键，比如LT+Y便可直接发射绳索，连按RT可以快速扔出冰冻装置等。按LB键的侦探模式是蝙蝠侠另一大法宝，发动后可以检测到有热量的单位，在潜入作战中非常实用，不少特定剧情还需要用这个方法找到线索。黑客道具在游戏中发生了不少变化，本作的黑客方式由一开始的移动到相应位置按下A查看坐标，到后期需要核实密码开锁，左、右摇杆需要慢慢转动找到正确的密码，在中间字母上下不会出现其他字母的情况下才可能是正确的密码之一，玩家需要将左右摇杆都调整到找到正确的密码为止。到后期存在不少假密码，玩家需要反复组合才能找到正确的组合。

潜入

蝙蝠侠在遇到大量持枪械且分开行动的敌人，便需要使用潜入来解决问题了。游戏中在敌人背后按下Y键可以无声无息的将敌人一击必杀，在暗袭时要确保周围没有其他敌人。本作新增双人暗袭技巧，可以将两个并在一起的敌人同时暗袭掉，不过对距离要求比较严格，只有特定的场合可以发动。在同时面对两个敌人情况下可以用扔飞镖暂时打晕一个，之后踢倒另外一个，各补上一击的方法解决。蝙蝠侠的潜入战斗主要还是由上往下，俯卧在怪兽石像等上方地带，敌人根本无法找到蝙蝠侠，玩家可以在上面等敌人走过去后悄悄接近其背后按Y放倒，或者视角对准敌人后出现蓝色蝙蝠标志时按X直接踢倒按RT+Y补上一击，不过这种方法比较高调，每次“作案”之建议用绳索回到附近的石像上，远离“犯罪现场”。在石像上时还有一种方法是按RT倒吊在石像上，等敌人经过蝙蝠侠后按Y直接将其吊在石像上，很像蝙蝠的作风，一个雕像只能挂一个敌人，玩家可以在远处扔飞镖割断绳子将其打下来。由上至下俯视戏耍对手是蝙蝠侠潜入的精髓。除了“空袭”外，通风管内和地板下面等地也是不错的暗袭方法，此外还有例如利用发电机击晕敌人的技巧。总之游戏的潜入方法多种多样，自由度满点。此外，多使用侦探模式，观察敌人的位置也是非常重要的潜入手段之一。

New Game Plus

Normal或者Hard难度通关即可开启New Game Plus，相当于是2周目，这个模式下使用返技前不会有提示，敌人的配置也会发生变化。蝙蝠侠的所有升级的能力和道具都会继承，但支线任务完成度不会被保留。通关后可以获得一个成就。

主线流程攻略

游戏一开始便是一段震撼的开场，韦恩故意被雨果抓住到了阿克汉姆城，按左摇杆左右晃倒椅子，之后会有警卫进来，在被踢时根据提示按 Y 使用返技便可，相当于 QTE。这个城市充满了疯子，开始前进，用返技干掉几个敌人后，企鹅人登场，在企鹅人准备出拳殴打韦恩时可以按 Y 用返技。

韦恩的操作变得很轻盈，爬上旁边的平台，从梯子上去，直接跳到对面的通风管上，来到房顶，向有 "ACE 标志的楼跳过去，沿着边缘走。低面的空隙可以按 LT 俯身走过，之后便可来到房顶上拿到蝙蝠侠服装和装备了。

利用左摇杆将光标移动到圈的位置上按 A 即可，之后前往双面人所在的宅子里救猫女，进门前需要将几个杂兵放倒。

SOLOMAN·WAYNE·COURTHOUSE

上楼后发现猫女被双面人吊起来正准备处决，从梯子来到上面后可以悄悄接近看守的背后按 Y 将其打晕。之后下去与杂兵战斗。没想到双面人在一开始就打了酱油，之后开启侦探模式追踪小丑的弹道，按 LB 之后对着窗户按 A 调查即可。

MEDICAL CENTER

进入后两三下就能将小丑女放倒，按 Y 使用烟雾弹，之后马上按 RB 使用绳索飞到上面准备对敌人展开暗袭，首先是两个在一起的敌人，玩家可以飞到他们后面的石像上，下去按 Y 键从后面将两个人一起干掉，这便是本作新增的双人暗杀技。围墙里面的敌人可以直接飞到墙后方，接近墙后按 Y，蝙蝠侠会穿透墙将敌人制服。劫持人质的敌人直接从后面或者利用场景干掉即可，方法多种多样。

人质全部解救完后便可开入口附近的门去楼上，这里需要一直用绳索找上去的路，之后爬上梯子便可来到小丑狙击的地方。在有小丑电视的地方按 LB 展开侦探模式，对着狙击枪按住 A 便可进行调查，之后在听电视中小丑的话时可以按 LT 瞄准按 RT 发射绳枪 (Grapple) 击碎屏幕（笑）。小丑在这里安置了炸弹，对话结束之后这里会发生爆炸，对着窗户按两下 A 即可破窗翻滚出去。

STEEL-MILL

根据右边提示位置追踪小丑（数值越小越接近），来到 STEEL MILL 的烟囱附近，从烟囱进入 STEEL MILL。

由钢丝飞到对面平台上，挡住路的地方，按住 A 奔跑中按 RT 可以从下面滑过去。遇到发热的铁板，需要用十字键切换成蝙蝠绳索对着对面的门发射，之后将其拉开，用水冷却灼热的地方便能下去。沿着边缘走，下去后走过几个钢丝一样的地方，根据提示按十字键左选择蝙蝠炸弹（Bat Gel），涂在地上，之后引爆来到下面。有蒸汽的地方需要切换成蝙蝠飞镖（Batarang）将右上方的开关击中，停止蒸汽。

Loading Bay 一路钻地道，来到蒸汽挡住的地方可以按 LB 开启侦探模式，通过电线查看机关源头，找到源头后发现需要同时关掉三个开关，这里可以用到新的扔飞镖技巧——连点 LT 发射三个飞镖，这样便可以一次打掉三个开关。

从地下道上去后便会开始肉搏战斗，注意这里敌人中有投掷箱子的，同样可以用返

技干掉，两个一起袭击蝙蝠侠的敌人，按两次 Y 使用多人返技即可。摆平几个杂兵后开门继续前进，Rssembly Line 在行不通的门前，走到旁边的传送带上，可以看到一个机关，按下后来到这个房间的上方。这里有三个敌人，建议先下去将落单的敌人从后面暗袭解决，之后再悄悄溜到两个一组的敌人后面按 Y 一次性打晕。

穿破玻璃前行还有一段暗袭的场景，在人质房间旁的敌人，可以让蝙蝠侠在对面上方对准他，有蓝色蝙蝠标志的时候按住 X 直接破窗将其干掉。此外也可以通过管道等手段来解救人质，成功救了人质后蝙蝠侠得到了新的装备电流发射器（Electrical charge），准备开门时会发现门被小丑女封死了，需要走左边的另外一道卷帘门，用新得到的电流枪对准卷帘门上面的装置按 RB 即可将门打开。

回到 STEEL MILL 的大门入口处，玩家在这里可能会被卡，其实只要用新获得的电流发射器对准发电机，发射几次电流便可利用巨型钩子将门撞碎。这里会与独臂的强敌战斗，注意及时用翻滚躲闪，建议先将杂兵清空再与其战斗，还有一种比较冒险的方法，优先在独臂男身上连续按 X 增加连击槽，再对杂兵使用无敌的终结技。一进去后发生剧情，蝙蝠侠被小丑暗算，小丑将自己身上的病毒植入蝙蝠侠体内，由于只有急冻人有解药，蝙蝠侠决定去找他。

GCPD BUILDING

根据右下角的数值寻找温度最低的地方。找到后，在有铁闸门的地方，使用电流发射器卷帘门升起到一定程度，之后奔跑按 RT 滑铲便可进入。进去后需要潜入暗袭掉里面所有的敌人，仍然建议从上面展开偷袭。全灭敌人后从一个守卫那里打听到急冻人的下落。出门时发现出口的门会锁住，此时从下面可以来到另一个房间，在那里使用黑客装置，解锁后便可出门来到大地图，来到绿色标示点后将门口黑掉进去。

Museum

进去后没走两步便会被机关挡住去路，使用液体炸弹炸碎旁边的玻璃进入里面，在使用黑客装置时发现会被干扰，之后开门离开寻找干扰源。

前往大地图上的指定地点将干扰装置破坏掉，需要将每个不同的面破坏掉。最后一个干扰装置在 SUBWAY STATION 里，里面没什么难点，惟一注意一扇门前按两下 A 直接撞破墙即可，最后场景将几个持枪的敌人全部暗袭掉，破坏完最后的干扰装置便可继续回 TROPHY ROOM 去探险。

Museum

用黑客装置黑开门后进入博物馆，这里的战斗中学到了新的战斗方式，按 B 用斗篷之后用 X 进行拳头追击，以后遇到穿红色战斗服的特殊杂兵都要用这招，否则会被防御。战斗结束后与琼斯对话，得知这里还有不少人被困。开门前进，挡住路的铁门使用震动飞镖，从上面飞入击中里面的开关将门打开。

继续前进会遇到企鹅人，这里早已被其占领，就连急冻人也被他暗算困住了。企鹅人会派大量杂兵与蝙蝠侠进行战斗，敌人很多，可以多使用主动攻击。之后的中 BOSS 有点像前作的贝恩战，用三次 B 连击，将其击晕，之后按 X 连续攻击便可骑到他的背上控制他攻击杂兵。

战斗结束后这里容易被卡住，正确的方法是对着 2 楼扔震动蝙蝠飞镖（Controlled Batarang），控制飞镖从 2 楼过道穿过，击中左边的开关按钮即可将门打开。

用黑客装置黑掉门后继续前进，蝙蝠侠站在升降机上，用电流发射器对着发电机瞄准后按 RB 将升降台升起。升起后抬头对着顶上使用液体炸弹炸开，这样既可来到刚才大厅的 2 楼，开门继续前进。

在用炸弹炸掉门后再次遇到了企鹅人，这次他将一名探员冰冻了起来，蝙蝠侠需要踩着冰面去救他，注意这里如果移动太快冰面会碎，轻推左摇杆缓慢移动过去即可。前行至另外一个被冰冻的探员所在地，用蝙蝠绳索可以将吊在空中的平台抓下来，之后再抓到蝙蝠侠身边，走到平台上再次利用绳索拉探员附近的铁环，这样即可将蝙蝠侠拉到该探员身边。

之后有三个地方需要去，先前往 ARMORY 在那里用暗袭解决掉几个敌人，注意这里如果长时间在上面躲着很容易被敌人发现。

如果去 ICEBERG LOUNGE 的话会发现根本无法接近企鹅人。

接着前往冰面大厅南面的 WAR ROOM，这里会遇到之前的独臂锤子敌人。接着便可进入里面黑掉装置，找到急冻人，他告诉蝙蝠侠可以在 ARMORY 他的战斗服那里找到停止企鹅人武器的装置，将企鹅人交给他便会给蝙蝠侠解药。

再次向 ARMORY 走的过程中发现湖面大部分冰都已经破掉了，必须在平台上利用绳索拉铁环的方法移动。来到 ARMORY 找到急冻人的装备后，便可以去冰面大厅左边的 ICEBERG LOUNGE 收拾企鹅人了。

首先寻找可以接近企鹅人的路，然后用新得到的装置瞄准后，近距离接近企鹅人按住 RT，这样他的武器便无法使用，其身上的保护装置也已经停止，此时出拳揍他即可。

BOSS战 所罗门 格蓝迪 (SOLOMON GRUNDY)

之后的战斗才是真正意义上的一场 BOSS 战，这场 BOSS 战玩家需要攻击的敌人不是格蓝迪，而是地上的 3 个原形装置。这里需要用到按住 LT+X 侧翻安置炸弹的技巧，将炸弹安在原形装置上之后引爆，炸掉 3 个装置后便可对格蓝迪进行连续攻击。格蓝迪的攻击主要是转圈挥铁球，玩家只要按两下 A 翻滚便可躲过。

第一个回合结束后地面上的装置会时不时地闭合，需要注意引爆炸弹的时间。格蓝迪的旋转铁球这次多了一种需要按 RT 蹲着躲过，纵向攻击可以用 LT+X 直接侧翻过去。再次炸掉三个机关后上前攻击直到发生剧情。

第三回合需要连点 A 键挣脱 QTE，BOSS 此时的震地攻击可以按 LT+X 一边放炸弹，一边躲开，没什么难度。

将格蓝迪击败后还要与企鹅人战斗，不过他可没什么能耐，躲过导弹后近身连击即可将其放倒。

急冻人告诉蝙蝠侠需要找到影子军团的首领拉萨格尔。出门按 LB 开侦探模式追踪女忍者的血迹，一路跟着侦探模式下的线索到达指定地点后开始追逐战，好在我们的蝙蝠侠也是忍者出身，追击个女忍者没什么难度，到达战斗地点后罗宾出现，并给予蝙蝠侠新的装备前作中轨道发射器。不过蝙蝠侠似乎不希望罗宾参与到危险的阿克汉姆城中。

之后玩家需要前往 SUBWAY MAINTENANCE ACCESS 下面，从这里便可到达影子军团的所在地 WODER CITY。

这里用到轨道发射器的地方注意按住 LT 可以让滑行速度减慢，之后调整视角，向 90 度角瞄准并发射即可来到旁边的平台上，之后还需用到几次这种方法。与这里的杂兵战斗注意持机枪的敌人有必要优先干掉，简单的方法是直接将其打下平台，不过这样显然不是蝙蝠侠的风格。来到暗袭场景，等几个敌人分散走开后单独消灭，吸引其他敌人过来再继续偷袭，全灭敌人后便可救到护士。

WODER CITY

来到下一场景与几个女忍者战斗，注意躲避不能发动返技的挥刀。用炸弹炸开地板，之后用电流发射器按 RB 将门开启。

来到 WODER RVENUE，蝙蝠侠需要找到几台机器人，对着其按住 LB 观看监控录像，几个机器人的位置不难找，其中有 3 个在楼上，寻找过程中会和女忍者发生战斗。全部找到后将大门旁边的石墙机关按下，进入内部。

蝙蝠侠遇到了自己的情人塔利亚，而要想见到拉萨格尔首先需要通过他的考验。这个过程中充满了奇幻，首先喝掉桌子上的“神水”，之后进入幻觉世界，这里需要沿着轨道飞行，不少地方需要先通过按 RT 俯冲再向上滑行的技巧通过。最后的漩涡别犹豫，勇敢的俯冲到里面吧。通过测试后拉塞格尔已经神智不清，紧接着便是与其的一场 BOSS 战。

BOSS战 拉萨格尔 (Ra's al Ghu)

这场 BOSS 战开始便是与诸多杂兵的战斗，拉萨格尔会时不时出现挥刀干扰，比较难躲开，以优先清掉杂兵为主。一段时间后影子大师会出现在场地中央并且巨大化，杂兵则会变成他的护盾，玩家需要用 RB+B 发射电流，通过护盾的空隙攻击 BOSS。BOSS 的攻击方式有三条剑气冲击以及手里剑攻击，只要按两下 A 翻滚躲避即可，将 BOSS 的 HP 清空，会有一段连按 Y 的 QTE，成功后第一形态战斗宣告结束。

第二回合一开始会有足足 20 个敌人一起向蝙蝠侠扑过来，只要连续点 Y 即可一次性将他们震开，震开后蝙蝠侠的连击槽也维持在 20 以上，按 Y+B 便可直接将其中一个放倒。之后会有多次这种 QTE 出现。全灭杂兵后又是与巨大化的拉萨格尔战斗，打法一样，只是缝隙变少了。另外 BOSS 增加了一招纵向斩剑攻击，用翻滚及时躲避即可。

战斗结束之后，拉萨格尔想让蝙蝠侠做影子军团的首领，蝙蝠侠没有答应。之后离开 WODER CITY。在出 SUBWAY STATION 的过程中会遇到手持盾牌的敌人，这里使用新战斗方式按 B 之后的 AA 连击。最后需要钻管道，从下面来到出口。偷袭那个正在说话的敌人，之后与大量杂兵战斗，这里敌人多反而好打连击，注意持盾的敌人要用 BAA 的方法解决即可。

出去后玩家需要前往指定地点找到 Mayor Quincy，这里有数个持枪的敌人，建议在上面扔个蝙蝠飞镖打晕一个，之后下去用烟雾弹干扰他们再全部干掉。之后前往 GOTHAM CITY POLICE DEPT 找急冻人。

BOSS战 急冻人 (Mr Freeze)

这里进去后直接便是与急冻人的 BOSS 战，与急冻人不能正面交锋，需要隐蔽起来伺机偷袭，之后才能连按 X 给予痛击。偷袭它的方法多种多样，其中躲在地板中是一种，通过房间内的玻璃从里向外攻击是一种，吸引急冻人来到发电机旁边，之后发射电流将其电倒。还可以吸引急冻人到有电压的地板上后，利用蝙蝠飞镖击中按钮将其电倒。或者炸开进入房间的墙，躲在里面从背后偷袭，自由度极高。

攻击其 5 次便可赢得胜利，注意蝙蝠侠每利用完一个场景便会被急冻人封住，一定要利用多种方法将其击破。此外，如果一直停留在某处急冻人便会使用带跟踪装置的武器攻击蝙蝠侠，这时一定要前往下一个隐蔽点。

击败急冻人后发现解药被小丑女偷走，蝙蝠侠决定去找小丑，并答应急冻人找到他的妻子诺娃。

在前往直升机坠落处救美女的时候首先需要干掉 4 个持狙击枪的敌人，敌人是两个一组较为分散，一个一个从背后偷袭得手没什么难度。

再次前往 STEEL MILL，这里烟囱入口被封住了，蝙蝠侠必须走下面的门。进门前首先要干掉几个守卫，由上到下优先解决持狙击枪的敌人，最后门口的两个敌人一个用飞镖击晕，另一个直接袭击便可。

STEEL MILL

解决掉 3 个敌人后，对着流淌水的地方扔一个急冻装置（Freeze blast ）生成平台，踩在上面蹲下通过。之后几个地方也是一样，部分场景还需要用到 RT+Y 拉铁环的方法避免接近搅拌装置。上去以后打开通风道继续前进，在有敌人说话的地方通过击碎玻璃进入对面直接放倒一个，之后将剩余的杂兵打倒即可。

当蝙蝠侠来到 COOLING TUNNEL-D，这里被吊着的杂兵如果好心救他，他会伺机偷袭蝙蝠侠，真是防人之心不可无。继续利用冰冻平台前进，在到达另一边后需要使用轨道发射器来到对面。喷气的地方依然需要用冰冻装置堵住。来到上面有转扭装置的门前发现无法通过，玩家需要向门上面的空隙（图示处）扔震动飞镖，控制飞镖通过前面的电流，然后再飞进蝙蝠侠左边的机关处击中开关，这样便可打开这里的门。

前行至 SMELTING CHAMBER 后需要暗袭掉几个敌人，注意这里的敌人会在地下埋地雷，用侦探模式才能探测到。面对单个的狙击手时，可以用电流对准左边的发电机发射将其电倒，上去拳脚将他解决。

LOADING BAY 的战斗显然需要先将两个狙击手解决掉。直接用绳索来到他们面前都发现不了你，发动双人袭击一起扔下去即可。

来到房间里发生与小丑战斗，

小丑本身很弱，不过耐打程度非常强。杂兵出现后是个难点，建议优先攻击单臂斧头男，对其使用连击后马上对其他敌人发动无敌的 Y+B 一击必杀技。敌人中持刀的比较难躲，小丑也会使用刀，需要小心。

到后期会出现贝恩形态的敌人，建议拉开距离，小心他的冲撞攻击，多使用 AA 躲避是不错的方法。一有机会就 BBB 将其弄晕，然后连续攻击可以骑到他的背上攻击杂兵。解决掉独臂男和这个敌人便没什么难度了。胜利后发生剧情，似乎塔利亚背叛了蝙蝠侠，猫女出现。

雨果开始使用直升机对阿克汉姆城破坏，我们必须立刻阻止他。接下来的任务需要蝙蝠侠抓在大地图中的直升机上，按住 LB 获得直升机的资料，一共需要搞十架，资料完全后对着其中一架按下 X 便可完成任务。

ARKHAM CITY PROCESSING

进 入 ARKHAM CITY PROCESSING 前，先从上面悄悄干掉两个持狙击的守卫，之后将门黑开进入内部。一进去便是一场恶战，这里的敌人训练有素，持电棒的新敌人需要按两下 A 绕到其身后再给予打击，正面是无法攻击的。之后还有持盾的敌人同时出现，别忘了用 BAA 对付。

WONDER CITY

再次进入 WONDER CITY。有水的地方依然需要使用冰冻装置生成平台前进，来到一个有问号的谜题房间（旁边有钟），用蝙蝠炸弹炸开下面的地板，来到之前救的护士那里，这里潜入战斗和之前会稍有些不同，推荐先将手持狙击枪的敌人从背后干掉，之后便简单了。黑开中间的电梯门和电梯装置，之后便可乘电梯来到楼上。注意从这里开始的黑客装置比以往要复杂，玩家需要尝试多种组合方可解开密码。

干掉几个敌人后黑开门锁，沿着墙边缘继续前进。站在图示处向上发射蝙蝠绳索，通过左边的铁杆来到建筑后面再次向上，之后一路上都要寻找可用蝙蝠绳索的攀爬点向上移动，在黑掉最后一个装置后我们通过通风道，找到了雨果的藏身地。

这里的潜入难度不小，敌人都是训练有素的部队，警觉性有很大程度上的提升。一开始从通风口走会有两个路线，一个可以从地板底下直接偷袭敌人得手，另外一个钻过通道可以来到另外一边，从这里发射绳索可以移动到上方，跳过几个怪兽石像后在阳台这边可以干掉一个敌人。之后推荐大家直接用绳索来到雨果博士上面的平台，从这里由上往下偷袭就容易多了。最后一个密码需要尝试多次，华尔兹玩的时候是左摇杆右摇杆都往右上方推即可。

原来一切都是拉萨格尔的阴谋，他答应给雨果长生不老，然后利用雨果，企图杀光人类。雨果到最后终于良心发现，阻止了这一计划，拉萨格尔最终也难逃一死。

小丑最终绑架了塔利亚，需要蝙蝠侠解救，是时候做个了断了。这里进入最终战前的狙击手非常多，从后面一个一个的悄悄打晕即可。进入内部就是最终 BOSS 泥人了。

BOSS战 泥人 (Clayface)

泥人的弱点是向它扔冰冻装置，连续按 RT 快捷发射便可命中。泥人的第一形态攻击方式有一种可以按 Y 直接躲掉的，普通以下难度会有提示，不难躲开。还有一种旋转范围横扫的两次攻击需要按两下 A 键跳过去，左右跳躲过两次即可。BOSS 变成球状后会向蝙蝠侠撞过来，直接跑开或者翻滚都可以。将泥人的 HP 打掉后会令其冻结，此时上去连按 X 将刀取下开始用刀攻击，蝙蝠侠不愧是忍者出身，三两下就能结束第一回合。

泥人的第二形态多了一种原地转圈发射泥浆的攻击比较难躲，要找准空隙，直接按 AA 跳过去。新增的另外一招将手变成锤子砸两次的攻击第一下的拉开距离即可躲过，第二下建议直接向后按 AA 翻滚躲避。将其再次冻住后循环第一回合最后的方法即可。

最后一回合 BOSS 会释放大量人形泥浆，相当于是杂兵，战斗方法和普通搏斗差不多，只不过蝙蝠侠这次持刀，可以一刀一个。将右上方黄色的槽砍完，BOSS 真身便会出现，此时先翻滚躲避它的攻击，之后继续用冰冻装置反击，如此循环便可将其解决，最后一战要比想象中简单不少。

猫女篇

基本操作

X360	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	旋转视角
十字键	选择道具
X	主动普通攻击
Y	返技、袭击
B	鞭子眩晕攻击、落下
A	奔跑
LB	带上猫女眼镜进入直觉模式
RB	攀爬到天花板上
LT	瞄准
RT	蹲下

组合操作

道具快捷操作	
LT+RT（LT连点）	将敌人拉倒
LT+RB（LT+Y）	用鞭子将敌人的武器拉过来
LT+X	快速扔铁球
LT+B	快速扔钉子

组合攻击	
Y+B	终结一击
A+B	对倒下的敌人使用鞭子
A+X	大范围鞭技
B→X连打	猫女连击

猫女操作

猫女在战斗方面和蝙蝠侠相比动作要快一些，但整体思路和蝙蝠侠一样，仍然是积攒连击术后发动终结技，鞭子眩晕技能比蝙蝠侠范围稍广一些。由于猫女可以升级的选项少，连拆武器等招式都无法使用，整体能力比起蝙蝠侠要弱上不少。猫女移动时无法滑行，取而代之的是可以按 RB 在天花板铁网上移动，是猫女主要的潜入手段，猫女每次攀爬时爬到下一个地点时会有按 A 键提示，需要有节奏的按下，有一个出谜人战斗收集便需要连续八次完美按键。

流程攻略

EPISODE1

剧情过后将房间内的全部敌人都打倒即可，前往保险柜处盗取资料时会被双面人抓住。

EPISODE2

猫女在大地图上移动时，注意她没有蝙蝠侠的滑行技能。来到绿色指定地点后，按 RT+A 翻盖子进入里面干掉几个敌人，在旁边的小猫附近按 A 进入房间里拿到两个新武器，之后就可以去拜访毒藤女了。来到通往毒藤女所在处的桥上后，需要从桥旁边爬到底下，沿着下面爬过去，将盖子翻开后开门进入毒藤女的城堡。

似乎毒藤女并不打算和猫女合作，派了几个杂兵与猫女战斗，每完成一层的战斗就按 RB 来到天花板上，接着爬到上面一层，在最上层战斗中毒藤女会进行干扰，小心不要被打中了，全灭敌人后本关结束。

EPISODE3

前往指定地点，进入下水道 TYGER CONFISCATED GOODS WAULT。这里需要发挥猫女的强项，从敌人身上偷密码资料，按 RT 悄悄跟在敌人身后即可在不被发现的情况下按 Y 进行偷取，推荐按 RB 走天花板，敌人很难发现你。全部偷取后回之前的控制室，在电脑前按 A 即可。

接着需要将之前房间内的几个敌人偷袭掉，依然尽量走天花板的铁网，等单个敌人离开其他敌人的视线外时再下去放倒，剩下最后两个敌人时可以扔一个铁球暂时打晕其中一个，再下去打倒另外一个，全部补上一击即可解决战斗。

进房间可以将桌子上的植物摔碎，算是对毒藤女的反击吧……拿到桌子上的两个箱子后出去会遇到分歧，走左边选择去救蝙蝠侠，选右边则是直接走人。

EPISODE4

猫女再次回家后被双面人暗算，爆炸之后将几个杂兵放倒，猫女决定去找双面人算账。

前往 MUSEUM，在 GLADIATOR PIT 会与大量敌人战斗，注意增加连击数后使用 Y+B 优先终结盾牌敌人，由于猫女不能拆武器，所以敌人有再将盾牌拿起的可能。猫女在 TORTURE CHAMBER 大厅移动和蝙蝠侠不太一样，需要爬上面的铁网前进，来到 ARMORY，这里便是与双面人的战斗了。

BOSS战 双面人 (Two-Face)

本场战斗中敌人是会不断出现的，所以建议先将双面人身边的敌人打晕之后对着双面人一顿连击，等旁边那个人醒来或者其他敌人过来以后马上逃跑。暂时躲起来，等人散开偷袭一个敌人后故意让其他敌人发现，将大部分杂兵吸引过去后前往双面人的所在处继续对其连击将他击倒即可。

双面人将猫女的资料分散在几个敌人身上，玩家必须在地图中按 LB 找到这些身上有特殊标记的敌人，将他们打败即可回收一部分，全部回收完后取得一个成就。

分支任务

通关后游戏才刚刚开始，有多种分支任务在等着玩家，其中不乏十分精彩的“蝙蝠侠梦游仙境”(THE TEA PARTY)，而出谜人的任务需要解开全部 400 个谜题，难度可想而知。个别连锁分支任务无法触发下一步时不妨先将故事模式推进，或者主动根据文中的地图提示去找，这样后面的任务才会出现。

神秘人 (WATCHER IN THE WINGS)

神秘人会出现在阿克汉姆某个地方，蝙蝠侠需要找到他。神秘人出现的地点如图所示，其中第一次出现在大楼的平台上，在远处按下 RS 可以找到他，扔一个震动飞镖过去可以得到一个成

就。第二次在摩天轮上，第三次在人面建筑的楼上，第四次在冰川场景的建筑上。神秘人每次出现的顺序并不固定，如果一个地方没找到，可以尝试去下一个地方找。每找到他一次需要将地上的记号按住 LB 储存，储存 4 个记号后，通过旋转放大将印记的四个点对准地图上的四个点，即可找到他的准确位置。

——电话亭杀手（COLD CALL KILLER）

支线任务之一，蝙蝠侠在大地图上会随机接到来自变态杀手的电话，之后需要在时间内赶往下一个公共电话处接听。在听这个变态倾诉的同时可利用追踪装置追踪他，玩家在地图上需要将绿色的光标一直对准变态的所在点，慢慢将下面的槽蓄满。每次接到电话，前往指定电话地点接电话后都可以进行一次追踪，直到将槽追踪满，这样便可找到其藏身处。

前往电话亭杀手的所在处，进门后发现大门被锁，从旁边的通风道走，过去后向变态杀手逼近。图示处用冰冻装置通过缝隙向水里扔一个，滑铲到冰面上，再跳到对面。之后的水面同样需要利用冰冻装置生成平台，再利用绳索拉铁环移动，最后来到电话亭杀手的背后直接按 Y 即可将其制服。

——贝恩的玩具-(-FRAGILE ALLIANCE-)

贝恩要求蝙蝠侠帮他破坏几样罐装物品(Titan Container)，这些大型罐装物分配在大地图各个角落，不难找到。其中有部分藏在室内场景里，玩家在流程中稍留心便可找到。对着罐装物体用液体炸弹即可将其破坏。全部完成后回去与贝恩对话，他会让蝙蝠侠帮助其与杂兵战斗，全灭杂兵后将这个房间内的 6 个罐装物全部炸掉即可。

——寻找急冻人的妻子（HEART OF ICE）

还记得急冻人委托蝙蝠侠找到他的妻子么？他就在如图所示处，这里敲前门是开不了的，玩家需要通过后面的海水来到平台上，这里会看到一个可以炸掉的后门。向海里扔一个冰冻装置，之后绳索拉铁环拉过去，在墙上涂炸弹炸开便可进入内部，诺娃就在里面。这里会与大量的敌人战斗，胜利后确认急冻人妻子没事便可前往急冻人所在处完成任务。

——黑暗狙击手-(-SHOT-IN-THE-DARK-)

1. 收到求救讯号后，前往指定地点后这个求救者被狙击手干掉了，开启侦探模式调查旁边的弹痕，之后沿着狙击轨道来到铁网里面调查地上的子弹。

2. 前往指定地点后发现躺在那里的尸体，进入侦探模式调查附近公路护栏上的弹痕，之后前往狙击点源头发现一个狙击架，调查后即可。

3. 前往尸体处展开调查，这次的弹痕出现在旁边栅栏门的下面，调查后前往源头处，在被阻断的地方调查，前往下一地点。这里会发现一个人俯卧的印记，调查它。之后可以获得一个成就。

4. 来到最后一个地点将门打开，里面可以发现 PDA，之后用黑客装置进行破解，里面是罪犯的杀人名单，时间内前往指定地点救人，之后需要用潜入的方法打倒他，注意不要被他的红外扫到，从地板下面把他干掉即可。

——连环杀手（IDENTITY THEFT）

1. 前往指定地点后发现尸体，用侦探模式查看其头部，之后调查右腿旁边的痕迹，沿着线索找到 POLITICAL，与其对话得知罪犯居然是韦恩自己？

2. 前往指定地点发现尸体，用侦探模式调查尸体的头部和旁边的凶器。

3. 再次发现尸体，老规矩调查头部和脚下的痕迹，跟着线索找到 INMATE 并对其进行审问，这样便可找到凶手的所在地。

4. 到达房间内后一切真相揭开了，原来是托马斯博士整成韦恩的样子到处犯案，之后将门旁的装置黑开即可完成任务。

蝙蝠侠梦游仙境（THE TEA PARTY）

这个支线任务很有趣，蝙蝠侠到达指定地点后会对自己注射液体产生幻觉，在幻觉中蝙蝠侠进入了仿佛爱丽丝仙境的地方，不过明显是噩梦版，蝙蝠侠要在

幻觉中消灭大部分的杂兵，打倒一定数量后BOSS疯帽子便会出现，这时一定要第一时间找到并攻击才能将他的大招打掉。这个关卡群战时敌人较多，一定要纯熟运用战斗技巧。

滑翔训练（R.R.TRAINING）

飞行训练关卡，一共有8项需要挑战。蝙蝠侠到达指定地点后需要飞过一圈一圈的环，这些环的位置不难找到，不过比较考验滑翔时的操作，其中不少需要利用到按住A后按RT键的俯冲后升起的技巧通过，后期几个难度不低，需要耐心尝试。

打抱不平（ACTS OF VIOLENCE）

拯救几个被袭击的路人，在大地图上会显示一个6边形的白色地点，前往那里解决正在袭击路人的罪犯，这样便可解救那里的受害者，解救16个人后即可完成任务。

出谜人的挑战（ENIGMA CONUNDRUM）

出谜人的挑战是所有支线中最难的一个，关键需要解开游戏中全部400个谜题，并不是纯收集那么简单。

1.IQ Test（初期便可开启）

首先前往Medical Center，在蜡烛附近按住LB即可，之后前往Courthouse，这里会发现日历男，从旁边的房间进入，干掉几个杂兵后人质会将一组坐标和一个谜题盒子给蝙蝠侠，将坐标调整到274 325位置按A即可，盒子的正确的拼法应该是“SECRET”。

2.Conundrum（初期便可开启）

前往CURRENT LOCATION墙附近，对着墙上的大问号按X键即可撞碎墙面进入里面。首先将身后的门开关用飞镖打开，之后进入里面救人质，这里的谜题需要先用飞镖击中正面的问号，之后移动到升降的平台上，向另外一个问号灯发射飞镖即上可升到足够的高度救下人质。之后人质会再次给出坐标625 925，将坐标对准即可。

3.Mastermind(完成80个谜题后开启)

拼字游戏的答案拼法应该是“Darkness”。

这次的谜题是个小游戏，进入房间后对面的椅子会进行变换，无论玩家眼里如何好都是没用的，必须使用侦探模式才能看到被绑架者的位置。成功猜对后即可解开谜题，救下人质得到坐标。

4.Puzzler（完成160个谜题后开启）

拼字游戏的答案拼法应该是“PENNY”。

首先在水中用冰冻装置生成平台，之后跳到平台上用绳索拉铁环来到对面，这里有两个问号，被两个瀑布挡住了。蝙蝠侠需要对这上面的两个发电机使用电流发射器，将中间的石头推往其中一边挡住水流，其中一边的问号灯需要使用可控震动飞镖从铁网底下穿过去击中灯。

之后用轨道发射器向对面移动的中途向右边再次发射一个轨道来到那边。这里需要通过向发电机发射电流，将右边的箱子吸过去，RT是拉，RB是推。注意要让箱子通过右边的门首先需要对这上面的发电机发射电流，让箱子被吸上去，这时再向左边的发电机发射电流让其将箱子拉过去。最后拉到问号上即可解开谜题，救下人质。

5.Intellectual（收集240个谜题后开启）

拼字游戏答案是“SHADOW”。

前往指定地点后，这里人质被吊在上面，地上的地板会发电，先用黑客装置黑掉身后的一个机关，会生成平台，马上走过去，使用飞镖击碎远处的问号灯后继续往上边走，过程中注意蹲下躲避旋转装置。到达上方最左边后向对面使用一个轨道发射器。炸开软墙，对着上面的发电机发射电流，将碍事的箱子拉过去，扔一个远程振动飞镖，击碎对面的问号灯。来到

下一处，踩在问号上，向对面发射轨道发射器，在途中向右变轨来到之前的房间，这样出去后会正对着人质将其救下。成功后获得坐标继续解谜。

6.Brainteaser（收集320个谜题后开启）

到达地点后从底下滑铲过去，用电流枪电击上方的发电机后一路快速滑铲通过。来到4块板的地方，时间内将上方亮起的问号灯用飞镖打碎。进入下一个房间后先对着身后的发电机用电流枪推前面的车，撞坏墙后从上方缺口处使用远程振动飞镖去击碎对面的两个问号。上梯子后用绳索枪通过变轨进入有机关的房间，黑掉装置后上方的屏障去除，来到上面的房间后先对着下面的发电机用电流枪，按RT吸过来一堆箱子后再按RB一起推出去砸坏对面的墙，最后通过不踩问号用轨道发射器两次变轨来到人质旁边将其救走。

7.Genius（收集400个谜题后开启）

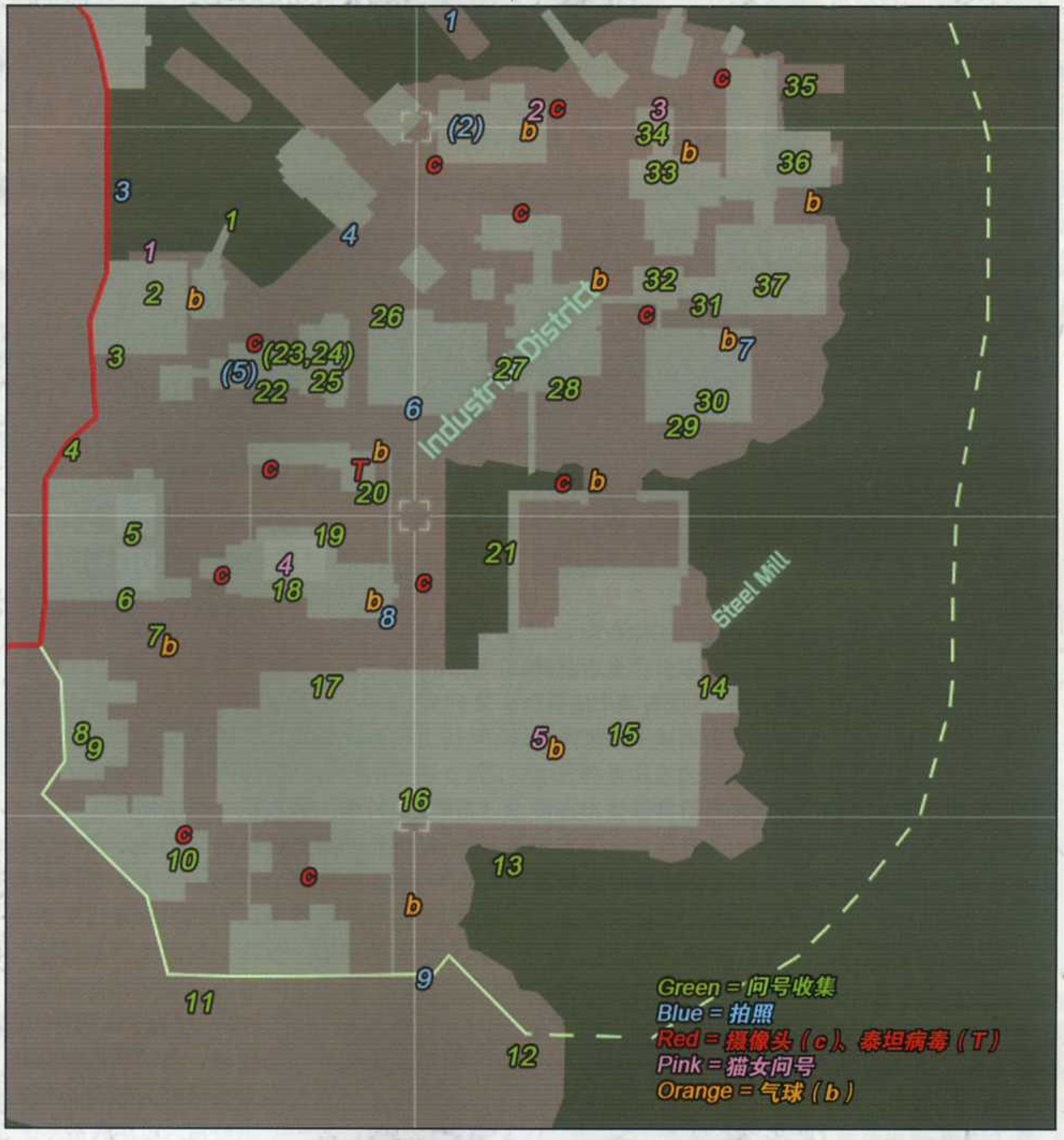
全部谜题收集玩后终于找到了出谜人的藏身处，进入后发现门上有炸药，走上方的通风口。来到这个场景中不要被敌人发现，这里的敌人行动非常快，可以选择跟在其中一个身后走。出谜人藏在一个2楼附近的位置，玩家可以走下面，在出现Y提示的情况下就能将其抓住，注意过程中多跟着敌人身后走，以免被发现了。

出谜人全部谜题解法

游戏中全部400个出谜人谜题的确折腾人，玩家在之前最好将黑客相关的能力全部升满，这样解谜过程会方便不少。不少拍照的谜题需要按LB进入侦探模式将问号的上下部分对在一起才行。除此之外谜题中还包括击碎假牙、气球、企鹅等任务，玩家可以从地图中找到。

图片均来自 http://www.gamesradar.com

INDUSTRIAL DISTRICT全部谜题解法



1. 对着发电机使用电流发射器，它会从水中将一个问号带给蝙蝠侠，使用绳索发射器将问号抓过来。

2. 先对着右边的发电机发射电流，将旁边的发电机推到左边也就是球的上方，对着这个发电机按RT将球吸起来，再马上对着右边的发电机发射将左边的发电机和球一起吸过来即可过去按A取得。

3. 需要用足够的冲击力砸下这个问号机关。从很远的一个楼上，飞到问号所在处之后按RT猛冲到问号上即可有足够的冲击力将灯变亮，再用飞镖击碎即可。

4. 使用黑客装置黑开这里的门即可。

5. 这里的5个面板会红绿变换颜色，玩家需要在其变成绿色的时候再踩，需要算好提前量。

6. 脚不挨地的情况下连踩三个问号板，使用绳索发射器即可，注意算好按B落地的时机。

7. 在一个起重机的下面，使用绳索即可抓过来。

8. 站在问号板上后，对面的旋转灯会依次亮起，算准其中一个亮起的瞬间扔飞镖击碎即可。

9. 先用电流发射器打开旁边房间的卷帘门，滑铲进入后黑掉对面的装置，出去通过涂液体炸弹炸开软墙即可取得。

10. 滑铲通过这个铁门，在上方用绳索枪抓下来即可。

11. 由于这里房间地面上有电流，使用轨道发射器从左边进入即可。

12. 这个问号位置较为偏一些，我们需要站在南边的屋顶，然后滑翔至房间内，注意图中需要使用依次俯冲后升起才可以有足够的距离过去。

13. 在铁网内部，必须从旁边房顶上滑行俯冲再升起到这个铁网里的平台上。

14. Steel Mill附近的一处阳台上。

15. 开关问号灯在对面铁网内部的墙上，扔一个远程震动飞镖去击碎即可。

16. 使用电流发射器将附近的一辆玩具火车电击到前方，站在玩具火车上即可用液体炸弹涂在上面的墙上，炸开后里面就是问号，有绳索枪拿到。

17. 直接撞碎或者炸开这面软墙即可找到。

18 翻到围墙里面，将软墙用液体炸弹炸开即可取得。

19. 直接黑开这个旁边的装置即可。

20. 从远处飞来踢开挡板，之后从远处飞进来不要落地的情况下踩上面的绿色问号即可。注意飞下来的时候用俯冲，调整角度算是个难点。

21. 侦探模式向下看，这里有一处盖子，在下面扔一个冰冻装置生成平台，站在平台上讲盖子打开取得问号。

22. 这里的绿灯会按顺序亮起，玩家需要用一个相对平稳的速度，根据绿灯亮的时机走过去，这样即可拿到问号。

23. 在 Zsasz hideout 内部，在这个场景的水流的外侧，需要使用一个冰冻装置生成平台，在上面即可有足够的距离发射绳索取得。

24. 在 Zsasz hideout 内部，从后面袭击 Zsasz 的位置扔一个远程震动飞镖，穿过右下方的电流（只有水退下去的时候才会出现），之后飞到入口附近上方的一个通风管里，向左边飞击碎装置，拿到问号。

25. 这里高柱上有三个问号面板需要踩，踩后不能落地，玩家需要用 4 个飞行测试通过后的技能，发射绳索后按两下 A（第二下按住）不落地再次飞起，飞往下一个问号板处踩下。这里调整位置有一定难度，需要反复尝试。

26. 直接黑掉旁边的装置即可拿到。

27. 踩左边的灯会增加三盏灯，踩右边的会增加四盏，玩家需要将所有灯踩亮。连踩两次左边即可。

28. 通过钻铁网取得问号，注意途中有地雷，将碍事的用干扰装置引爆。

29. 通过向发电机发射电流，将球吸过来即可。

30. 在摩天轮的其中一个房间内，用绳索抓过来即可。

31. 先用 LT 连点快速发飞镖的方法灭掉正前方的灯，之后马上扔一个远程的往右边灯泡那里飞，注意不要使用 LT 的放慢，最后一个在正面门关闭前穿过击碎左边的灯泡即可，过程中需要按 RT 加速。

32. 用冰冻装置将喷气的口堵住，之后进入取得。

33. 用侦探模式可以找到软木，用液体炸弹炸开取得即可。

34. 从软墙对面高架上，飞过去踢开软木进入里面取得。

35. 从上方来到一艘小船附近，之后下去，按箭头所指方向发射轨道发射器，之后改变一次轨道，再踩到轨道上，向上看可以找到一个平台，发射绳索来到上面即可取得。

36. 直接用液体炸弹炸开门即可进入取得。

37. 踩在问号板上，笼子即可为玩家打开，使用绳索枪将它抓下来即可。

猫女部分

1. 从栏杆边下来即可去拿到这个问号。

2. 如果蝙蝠侠已经找到了急冻人的妻子，那么用猫女进入那个房间即可找到，位置在通风口附近。

3. 这里的三个绿色问号板只要在不接触地面的情况下踩即可，踩其中一个后跳到上方，再落到下一个问号板上即可。

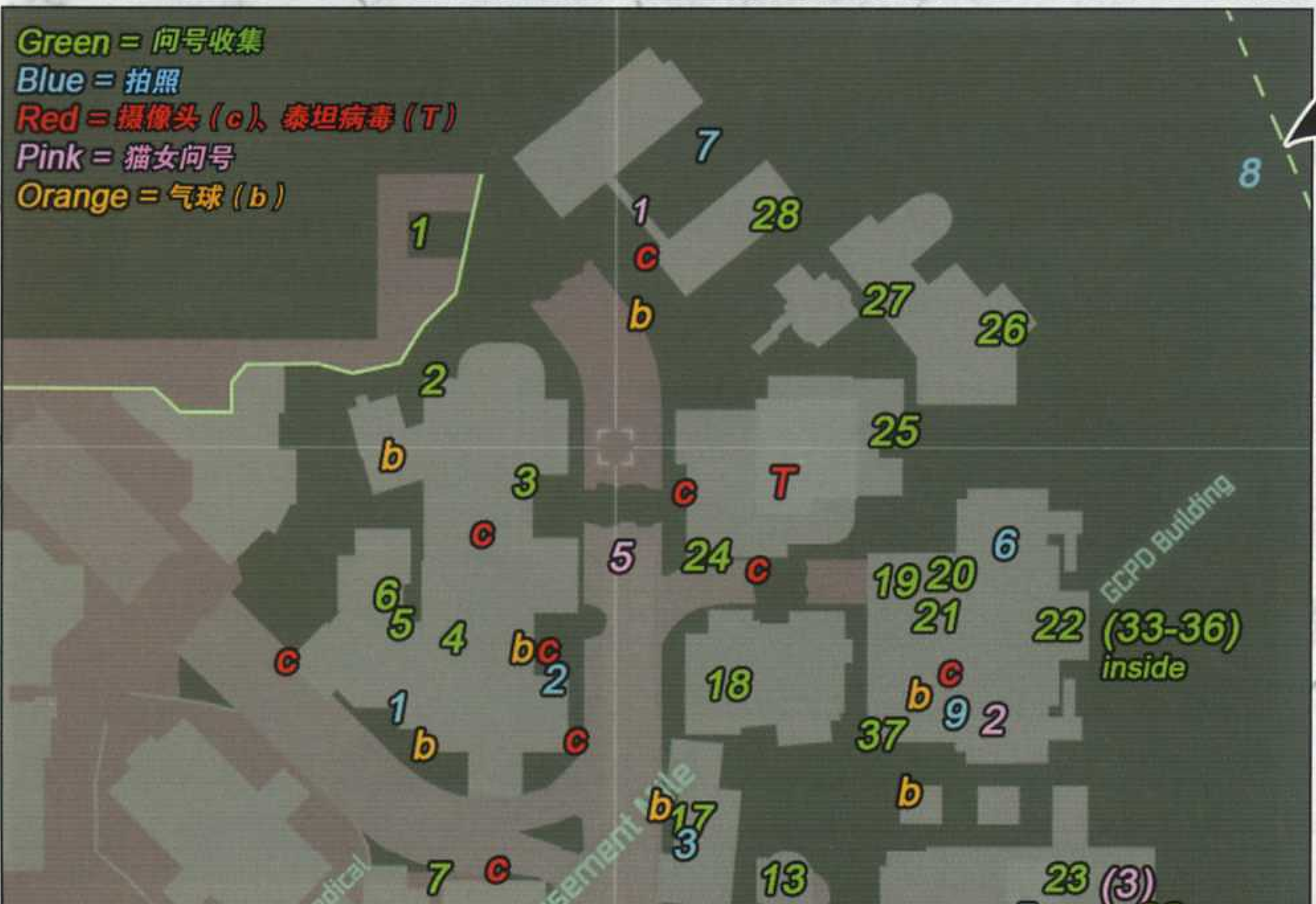
4. 大楼顶部可以找到铁网，通过爬铁网即可取得这个问号。

5.steel mill 附近，铁网内部，天花板上可以找到。

INDUSTRIAL DISTRICT 全部拍摄地点

■完成找急冻人老婆的任务后，再次前往他老婆所在的那个房间中。

■开启侦探模式，问号的点在这个平台的上方，将其与远处的上部分对准。



AMUSEMENT MILE 全部谜题解法

1. 首先用冰冻装置生成一个冰面平台，之后跳到上面，用干扰装置停止上面的自动机枪，之后再使用绳索抓下问号即可。

2. 先将附近的敌人解决，之后在墙上涂液体炸弹炸开取得问号即可。

3. 踩在里面的问号上，朝着对面使用一个轨道发射器，踢开木板里面即可找到问号。

4. 这个问号是会不停上下翻转的，玩家必须利用奔跑中按 RT 从下面滑过的方法穿过，

要抓住问号下来的瞬间正好拿到问号。

5. 首先去另外一边，从那里往最远处水面上扔冰冻装置生成平台，之后使用轨道发射器过去落到平台上，转身对着发电机发射电流，注意只有合适的角度才能打中，大概位置在偏左上方。

6. 从上方利用滑行依次踩下三个问号，中途不能接触地面，只能踩到问号上才算，踩到三个后即可拿到问号。

7. 这里的 6 个问号需要同时消灭掉，先在下面的三个问号上涂上液体炸弹，之后来到上面三个问号对面的房顶上，引爆下面的炸弹后迅速连点 LT 发射手里剑击中上面三个问号即可。

8. 只要用急冻人给的停止装置消灭钻入途中必碰到的两个地雷，便可按 RT 钻到里面拿到奖杯。

9. 同样需要从高往低滑翔踩下三个问号，其中最后两个问号在墙上，需要利用踩墙后按下 A 得折返跳，之后调整好滑行的方向，踩完后必须在时间内去拿问号，利用绳索快速来到上方。

10. 快跑通过这三个问号即可，无难度。

11. 通过踩问号开、关门，以及向右边的发电机发射电流（RT 是吸，RB 是推），将绿色的球推到出口处，走过去按 A 即可拿到。

12. 在无线电发射塔上方，直接拿即可，玩家不可能错过。

13. 地上的问号会在红绿之间交替，在变成绿色时马上踩到上面即可。

14. 踩在问号上后，问号灯会按不定顺序亮一遍，使用飞镖或者电流发射器按之前所演示的顺序依次击碎灯泡即可，一共三个回合，第一回合顺序是 1、3、5、2、4。第二回合是 4、3、1、5、2。最后依次是 3、5、2、1、4。

15. 这个管道的门会在几秒钟内闭合，玩家需要使用震动飞镖（remote batarang）穿过管道，调整方向和速度击碎里面的问号。

16. 在 Krank Co 中，接待室后方的椅子上，用绳索发射器抓过来即可。

17. 这里有软木，利用液体炸弹炸开即可。

18. 使用黑客装置，将门锁黑开即可拿到。

19.GCPD 的一扇后门中，将软墙撞开后找到。

20. 使用电流发射器打开进入 GCPD 的卷帘门，进入后直行会找到一个可以涂液体炸弹的软墙，涂上后引爆，在里面可以找到。

21. 这个问号在楼梯下面，绕到右边即可将其拿到。

22. 在 GCPD 的后门，站在冰面的一处平台上即可看到门里倒吊着一个问号，使用绳索枪拿到这个问号。

23. 首先需要使用冰冻装置在水面生成平台，之后站在上面通过发射绳索枪拉铁环接近，再使用黑客装置将门黑开即可拿到。

24. 这里踩在问号上，向远处三个问号发射远程震动飞镖（remote batarangs），击碎一个后会进入倒数，需要迅速击碎剩下的两个方可拿到问号。

25. 这个问号的机关在下面，需要从远处往飞过去踩机关才能将其打开。

26. 站在问号上面使用绳索发射器，向问号发射即可将其抓过来。

27. 首先使用一个冰冻装置生成一个冰面平台在三个问号附近，站在上面在每个上面都涂一层液体炸弹，之后用绳索枪回到对面可以踩的问号上，引爆三盏问号灯即可、

28. 直接涂液体炸弹炸开门即可拿到。

29. 西南方有一艘小船在水面上，站在上面往上看即可在桥下找到这个问号，用冰冻装置扔到一个接近问号的地方，用绳索枪取得问号。

30. 使用电流发射器对着发电机发射，即可将问号升上来，使用绳索发射器直接取得。

31. 这个谜题需要在不能踩地的情况下踩三个机关，必须使用通过基础滑行训练获得的新技能，使用绳索枪时按两下 A 第 2 下按住之后的不落地飞起。然后通过踩一个问号后向上方高处发射绳索，按两下 A 不落地飞起，降落到另一个问号上的方法，将三个问号灯踩下，注意过程中调整好降落的位置。

32. 这里地上的几个红色问号不能踩，玩家必须从一个较远的高处不碰红色问号的情况下飞进去。注意距离要远一些，利用俯冲调整好位置。

33. 在 GCPD，南部边缘可以使用黑客装置黑掉门锁，之后进入内部使用液体炸弹炸开软墙取得问号。

34.GCPD 的内部，位于东部的房间内，在桌子上可以找到。

35. 站在图示处发射远程震动飞镖，穿过上方的电流，进入东边击碎一个必须用带电飞镖击碎

的开关即可。

36. 在西南角的上方，使用轨道发射器连续踩三个问号板。

37. 在 GCPD 房顶西南方的楼梯下，在建筑物西边使用黑客装置黑掉，这样即可拿到问号。

猫女部分

1. 毒藤女植物包围建筑附近，位于桥下方。

2. 在 GCPD 下方，必须在控制蝙蝠侠已破坏了进入的木板的情况下才能取得。

3. 在 Krank Co. 中，使用蝙蝠侠完成“贝恩玩具”的支线任务后即可在放 6 个大型罐装物品的上方找到。

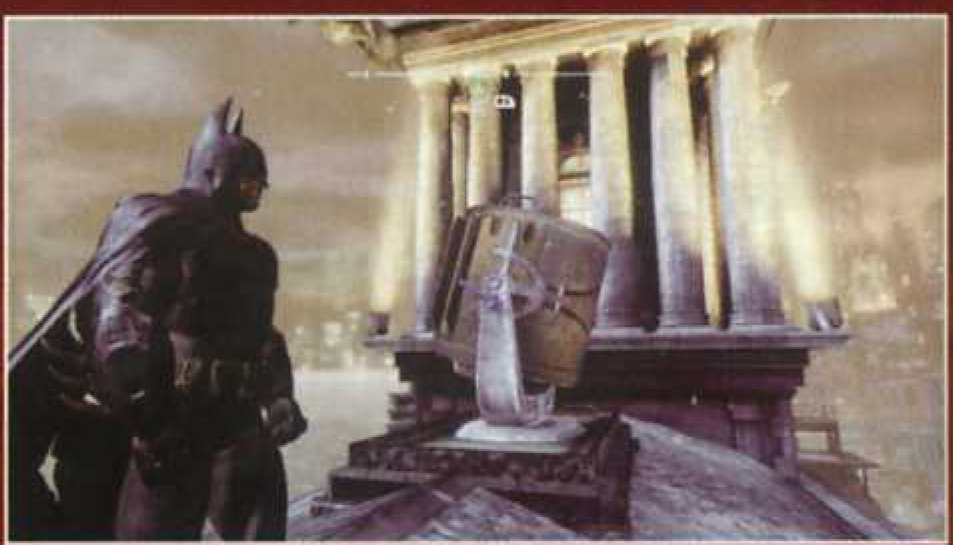
4. 图示处的门中可以找到，需要蝙蝠侠之前用液体炸弹炸开入口才能拿。

5. 在桥底下可以找到这个问号。

AMUSEMENT MILE 全部拍摄地点

■使用侦探模式只能看到问号的一半，玩家必须在一处牌子上找到问号的上半部分，之后将上半部分和远处的下半部分对在一起才能解开。

■（稻草人的酱油）。



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

1. 需要从一定的高度按 RT 俯冲，利用足够的冲击惯性砸到问号机关上，升到顶后问号灯泡亮起，使用飞镖击碎即可。

2. 这个问号在笼子里，由于地上有地雷，所以使用干扰装置将地雷破坏即可。

3. 直接用干扰装置将上方的自动机枪停止，从旁边进入即可拿到。

4. 将门旁边的装置，用黑客装置黑掉即可。

5. 必须使用升级之后的黑客装置黑掉这里的电门。

6. 通过侦探模式观察，一共能找到四处问号灯，将三个涂上液体炸弹，之后一起引爆，问号奖杯对面高处的那个问号灯直接用飞镖击碎即可。

7. 右边有一处软墙，可以使用液体炸弹炸开，进去后还需要对着卷帘门上方发射电流枪才能取得。

8. 翻墙进入，这里有一个囚犯，旁边地上即可找到这个问号，滑铲通过铁网下面即可取得。

9. 站在问号上用绳索枪取得问号即可。

10. 可以在上方发现一面软墙，之后到对面，从对面的上方滑行踢开这面墙，在里面找到。

11. 使用电流发射器打开卷帘门后取得。

12. 先在球对面的楼上，对着球下面的发电机按 RB 发射一个电流，把球推到上面，之后

迅速向右上方的发电机也发射一个把球推到左边,之后上去对着左边的发电机按 RT 把球吸过来即可。

13. 在一辆车子的下面,通过滑铲即可拿到。

14. 直接对着喷气的地方扔个冰冻装置冻住,之后按住 A 奔跑后按 RT 滑铲到里面即可。

15. 站在有绿色问号怪兽石像的上方,正下方的门即可打开,俯冲下去拿到问号。

16. 这里有 5 个问号,使用侦探模式会发现只有最右边的灯和机关相连,等待亮时使用飞镖击碎即可。

17. 对着软墙使用液体炸弹即可。

18. 站在管道外侧,向里面扔一个远程震动飞镖,钻过管道,击中问号灯即可。

19. 使用冰冻装置将气体堵住,之后滑铲进入取得。

20. 这个问号的开关在对面的一处烟囱上,使用飞镖击碎问号灯即可拿到问号。

21. 站在房顶的问号上,下面的门会打开一段时间,使用滑行后马上俯冲到下面,撞碎软墙,拿到问号。

22. 脚不落地的情况下连踩三个问号。来到最高处问号对面的房顶上,之后滑行至最高处问号上,按 A 折返跳,再滑行到对面第二个问号上,再次折返滑行至地上的那个问号处即可。

23. 将三个问号灯分别涂上液体炸弹再一起炸开即可。

24. 将软墙击碎后即可找到。

25. 使用干扰装置关掉上方的自动炮台即可拿到。

26. 几个灯亮的顺序是不固定的,玩家只要大概算出下一盏会是什么时候亮起即可发射飞镖击碎它。

27. 直接用冰冻装置在水面生成平台,之后跳到冰面上,用绳索拉铁环到水面上的问号附近即可。

28. 上方桥一样的建筑上,使用黑客装置即可取得。

29. 教堂背后的箱子里,这里 4 个问号板,踩在绿色的问号上,不碰红色问号的情况下来到对面,只要使用轨道发射器过去即可。

30. 依然是通过干扰装置停止自动机枪,之后炸掉左边的软墙,进入里面拿到。

31. 问号灯的距离与问号所在的距离较远,需要用飞镖击碎后马上取得。

32. 将软墙击碎后找到。

33. 上方有一处软墙,来到对面,使用轨道发射器踢开软墙即可在里面找到。

34. 在教堂中,向上看,使用绳索枪可以将其抓下。

35. 入口附近上方附近可以找到一处电流,使用远程震动飞镖穿过后,通过下楼,飞入房间内砸坏装置。

36. 在楼梯附近,向上看,使用绳索枪将其抓下来即可。

猫女部分

1. 有 Gotham Hardware 招牌的附近。

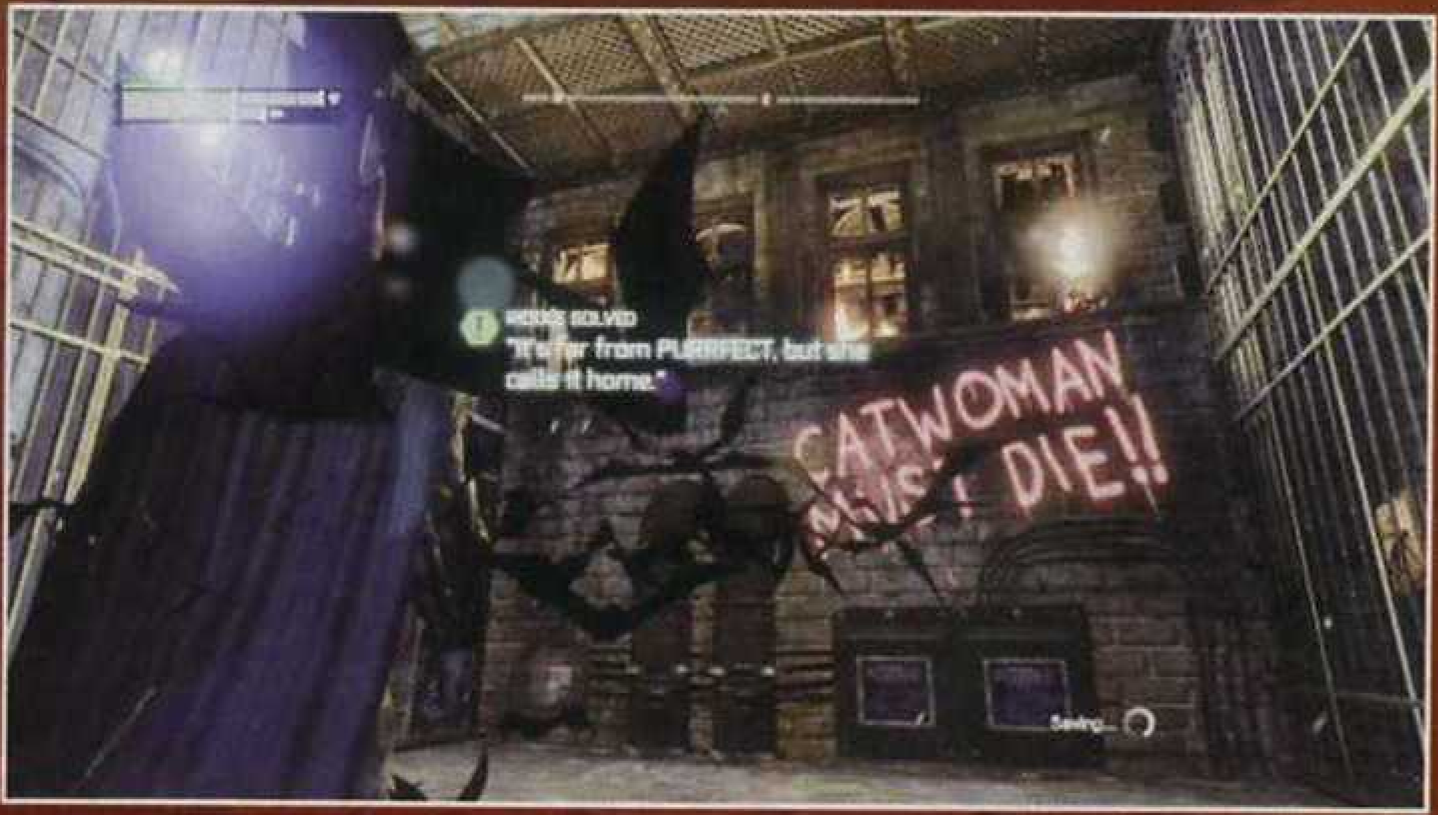
2.courthouse 的西边,必须用蝙蝠侠炸掉这里的墙后猫女才可进入拿到上面的问号。

3. 从下方打开盖子进入即可。

4. 招牌的下面,非常明显。

5. 之前蝙蝠侠解谜的地方,站在绿色面板上,不触碰红色面板的情况下按 RB 来到上方,即可拿到。

PARK ROW 全部拍摄地点



■必须在击倒疯帽子后才能拍摄。

■开启侦探模式后，在 courthouse 的旗杆上将远处上下两个问号对在一起。

■ courthouse 里面，法官的办公室上。

■ 法院内部，日历人的所在处。

■ 在 church 里面。

THE BOWERY 全部谜题解法

1. 和这个问号保持一定距离即可自动打开，在远处用绳索枪将他抓过来即可。

2. 站在问号上，在两秒钟内跑步中滑行通过通风口即可。

3. 位于铁门后方，使用黑客将门黑开进入取得。

4. 将机枪停止之后，炸开左边的一个门，从那里钻地道钻到问号那边取得。

5. 使用电流发射装置，电击卷帘门上方，之后滑行至里面拿到奖杯。

6. 这里需要用到分别爆炸的方法炸掉问号灯，一起爆炸的话是解不开的。首先在三个问号上各涂一个液体炸弹，之后按下 RS 也就是右摇杆，按下后会进入主视角，之后选定亮灯的炸弹单独引爆即可，分别全部炸掉后便可取得。

7. 需要在脚不触地的情况下踩着三个问号，使用轨道发射器，通过中途变轨即可，注意控制好按 B 取消下来的时机。

8. 在马雕像的上方，使用绳枪将其抓下来即可。

9. 从地图上看，来到这个问号最左边的位置，利用绳索站在一个很高的平台上面，使用滑行后俯冲的方法落下再升起飞到里面即可拿到。

10. 位于最底部，下去便能看到。

11. 柱形建筑物的上方，可以直接找到。

12. 在缆车里面，来到其中一边，使用黑客装置将门黑开即可拿到。

13. 站在问号上，向对面两个问号那里使

用一个轨道发射器过去，进入铁网里后站在轨道上方，使用飞镖击碎两个问号灯即可。

14. 在 museum 的房顶上，沿着房顶往地图南边走即可找到。

15. 在铁网内部，通过奔跑后按 RT 下滑进入拿到这个问号。

16. 在地下中，直接将那里的软墙用液体炸弹炸开，进入后即可拿到。

17. 这个必须破坏上方的墙才能拿到，来到对面 MUSEUM 入口的上方，用轨道发射器向对面发射即可踢开墙面进入获得。

18. 在地下中一家门牌写着 Italian cuisine 的屋子里，用电流发射器将卷帘门打开后滑铲进入。

19. 站在上面的铁杆上，快速向两边使用连按 LT 的方法各快速扔三个飞镖将问号灯全部击碎即可。

20. 地下中，地下全是炸弹，使用干扰装置

将地上的部分地雷引爆，下去对着软墙使用液体炸弹，将门炸开进入取得。

21. 在房顶类似拱门建筑的上方，直接用绳索枪拿便可，没什么难度。

22. 在房间里面，使用液体炸弹炸开门口的墙即可。

23. 依然是利用电流枪滚动球的小游戏，踩在问号机关上，先对着西边的发电机按 RT 将球吸过去，之后对着北面的发电机将球吸到上方，之后离开脚下的按钮，对着北边的发电机按 RB 将球推到最南面，最后对着西面的发电机按 RT 将球吸过去，走过去即可拿到。

24. 这里有三个问号需要在脚不挨地的情况下连续踩，站在最高处问号对面的楼上，由上往下先是对面大楼上的一个，踩墙后按 A 反弹，斜对面有一个，再次反弹落在地面上的一个问号处即可。

25. 扔一个震动远程震动飞镖，从外侧进入管道里面（管道口对着外），控制飞镖进入后控制好距离回头进入另一个口，这里要利用 LT+RT 使飞镖返回的技巧，从另一个口出来即可击碎问号灯。位置不好控制，可以按住 LT 放慢飞镖的速度。

26. 使用黑客装置将锁黑开即可拿到问号。

27. 问号在缆车里面，缆车的其中一面用侦探模式看会发现一面软墙，滑行过去踢开门即可拿到问号。

28.LB 进入侦探模式会发现这里连着的两条线，分别有俩个问号，一个用液体炸弹涂在上面引爆，另外一耳光直接用飞镖击碎即可。

29. 使用液体炸弹直接炸开门口的门，便可取得。

30.LB 进入侦探模式，发现一道软墙，站在可以涂液体炸弹的墙对面，在这里发射轨道发射器踢开门即可进入内部。

31. 先用冰冻装置将喷气的管道堵住，之后利用奔跑中按 RT 的滑铲进入铁网下面拿到这个问号。

32. 就在列车上方的墙上，使用绳索枪即可拿到。

33. 使用黑客装置黑开门锁即可。

34. 这里的问号牵连这三个需要脚不触地踩的地点，一个位于楼上，从这里开始，冲到下面踩第二个，之后用轨道发射器来到下一个按钮上即可。

35. 在 Processing center，先在水面上用冰冻装置生成一个冰冻平台，之后跳到上面使用绳索发射器打开圆门，连续按 A 拉开后可以找到问号。

36. 位于 Processing center，用黑客装置黑开门后会在天花板上找到，用绳索枪拿到即可。

37. 位于 Processing center，将上面提到的那个门黑开后，使用液体炸弹炸开门可以拿到里面的问号。

38. 位于 Processing center，进入蝙蝠侠之前被关的房间，将玻璃打破，抬头向上看即可找到，用绳索取得即可。

39. 使用黑客装置将大门黑开，进入左边的门，抬头向上看即可找到，使用绳索将其抓下。

猫女部分

1. 首先蝙蝠侠必须已将进入房间的软墙撞碎，之后控制猫女进入按RB 爬房顶，打开盖子来到上面即可拿到。

2. 位置很明显，直接拿取即可。
3. 之前蝙蝠侠解谜的地方，按 RB 爬到房顶上即可取得。
4. 从中央位置爬到上边即可。
5. 位于房顶的一处过道上，十分醒目。

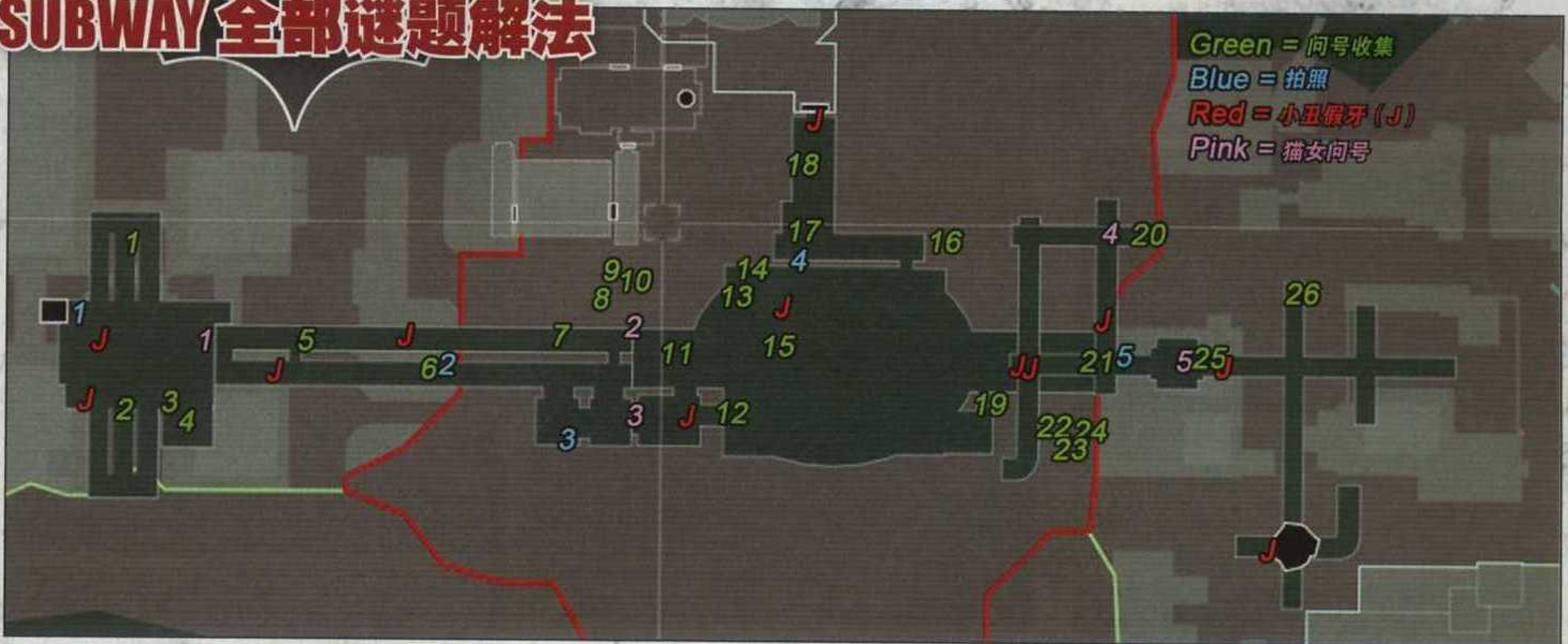
THE BOWERY 全部拍摄地点

■这个问号前后两面也错开的，需要来到另一边通过调整视角将问号的上下部分对其。

■位于 processing center，在一个有绑着人的房间里面可以找到。

■从远处拍那座 wonder Tower。

SUBWAY 全部谜题解法



1. 进入地铁站，北面的楼梯，沿着右边走会发现一个通风口盖子，用绳索枪将其打开，问号在里面。

2. 在地上铁网的下面，RT+A 进入取得即可。

3. 地铁站售票厅里，注意这里需要黑掉一个门才能拿到，

4. 猫女问号的右边有个通风口盖子，将其打开后进入，在软墙上涂上液体炸弹取得。

5. 需要将大门黑开，在左边的列车上才能找到。

6. 来到倒塌墙壁这一边，在两辆列车之间可以找到。

7. 列车里面有三盏灯，需要扔远程震动飞镖依次击破，由于击破第一个开始有时间限制，所以顺序应该是由蝙蝠侠最前方的开始依次扔。

8、9、10. 进入后先将装置黑掉，之后马上使用轨道发射器并站在上面，等一段时间电流过去后再下去取。

11. 将门用液体炸弹炸开后进入将其黑开即可。

12. 用侦探模式可以看到一面软墙，从怪兽石像上滑行飞入踢开墙可以找到这个问号。

13. 将下面的通风口门打开，问号就在里面。

14. 拿到上一个问号的房间，在墙上有个机

关，有电流发射器去射击这个开关即可。

15. 问号倒吊在车顶部，使用绳索枪抓下来即可。

16. 将卷帘门使用电流发射器打开即可。

17. 先在水面上用冰冻装置生成平台，奖杯就在水面上靠南边的地方。

18. 和上一个问号在同一房间，需要使用升级后的远程黑客装置将其黑开，然后用绳索枪抓过来。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

19. 从下面或者软墙后都可以找到。

20. 使用轨道发射器即可过去找到。

21. 两个流水瀑布的场景，向上看有可以用绳索枪的地方，上去后可以找到。

22、23、24. 进入这个房间先将问号灯击碎，之后房间开始释放毒气，先将最前面的两个用冰冻装置堵住，之后站在被堵住的这一边堵上剩下的全部堵住即可。

25. 在两个瀑布的房间，用冰冻装置生成平台，问号就在下面的墙上，用绳索枪抓过来即可。

26. 使用远程震动飞镖进入一个里面有电流的缺口，飞镖带点之后飞过较长的一个通道，同样从上边的缺口进去击中机关即可。

猫女部分

1. 地铁站楼上，从东边的门进入，在桌子上可以找到。

2. 问号在天花板上，按 RB 上去取得。

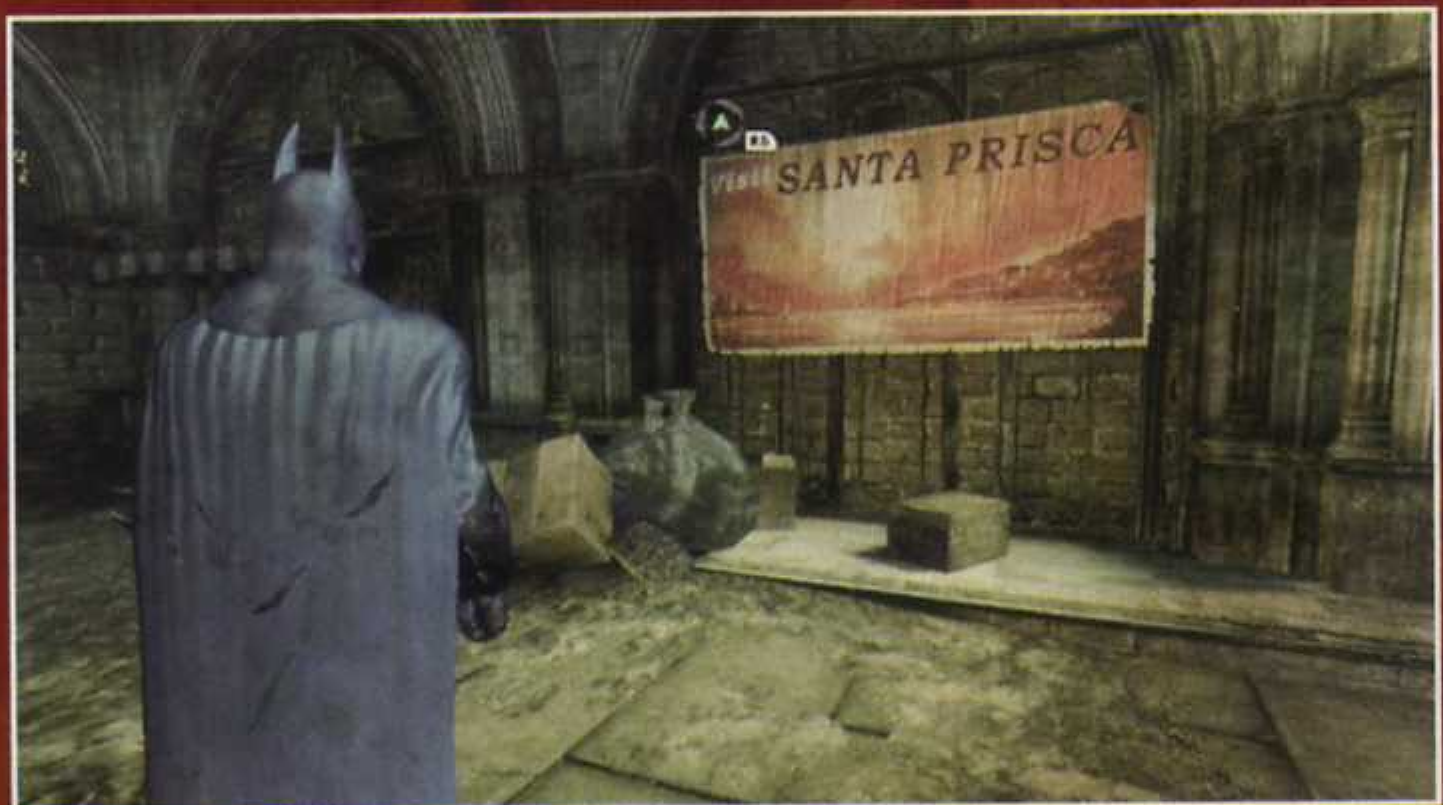
3. 可以用电流发射器电击的卷帘门上方可以找到。

4. 隧道的上方，猫女抓墙后可以找到。

5. 瀑布房间，桥梁的底部，沿着边上的护栏下去即可。

THE BOWERY 全部拍摄地点

■进入列车里面通过侦探模式看一面镜子。



■瀑布房间，用绳索墙来到西边的窗口，炸开软墙后可以找到。

WONDER CITY全部谜题解法

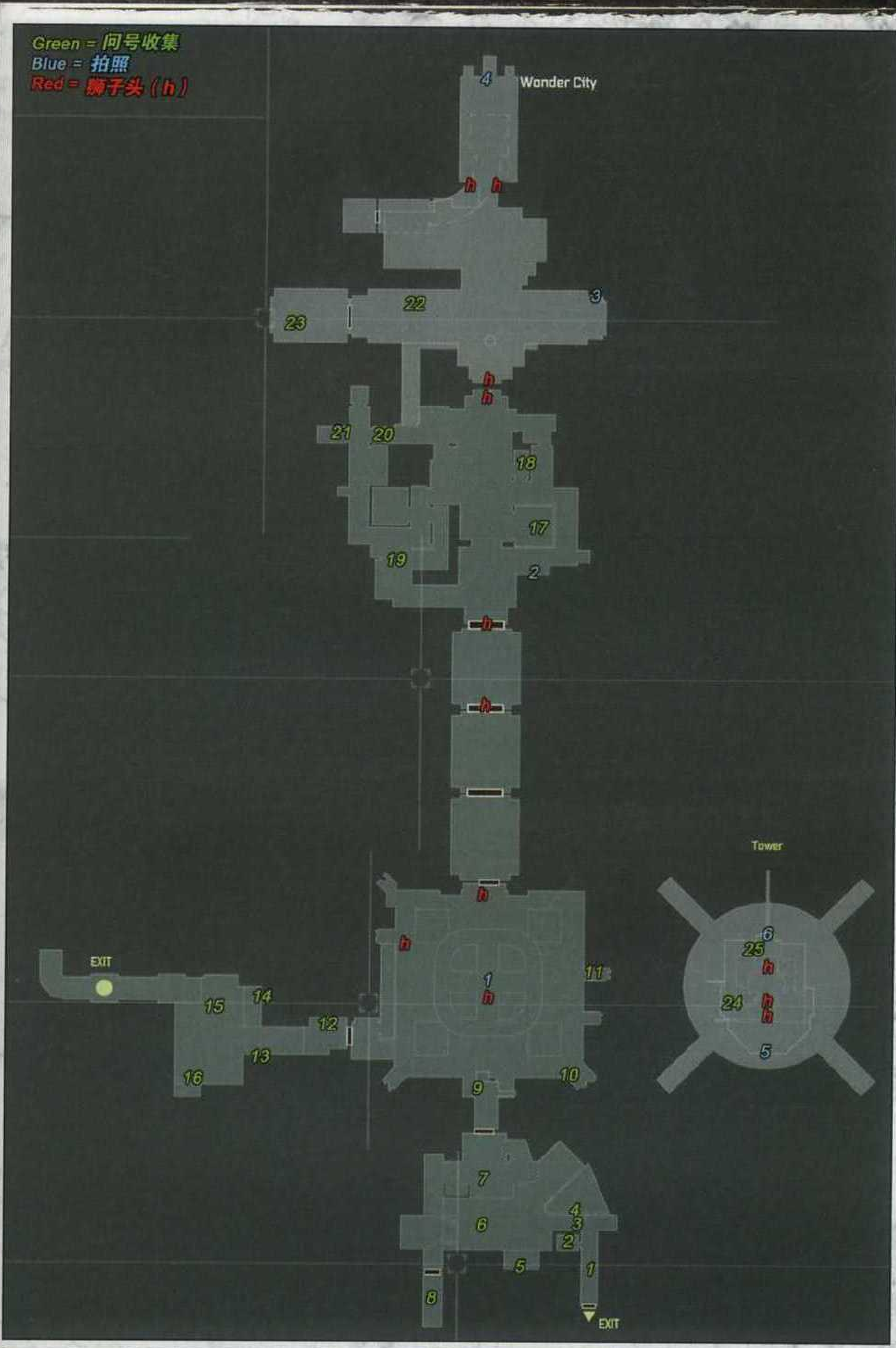
1. 倒塌处抬起看上方，使用冰冻装置将蒸汽冻住，然后发射绳索枪取得问号。

2. 拿到上一个问号即可在旁边取得这个。

3. 可以看到问号在上方，先用冰冻装置在足够远的水面上生成平台，之后来到平台上，回头向上看，用绳索枪来到那个顶部即可。

4. 直接进入旁边的房间发现无法取得，向对面发射一个轨道发射器，中途变轨来到右边的平台上，在那里使用绳索枪抓过来。

5. 在远处的缺口那里，使用绳索枪将问号



抓过来。

6. 问号浮在水面上，使用冰冻装置生成平台后，来到问号附近即可取得。

7. 在取得4号奖杯的房间，向上看可以找到发射绳索枪的地方，上去后即可拿到。

8. 黑客装置黑开门后进入，在天花板上可以看到，使用绳索枪抓下来即可。

9. 又是一个需要黑掉的装置，黑开后即可拿到问号。

10. 不难找到，落到最下面一层，走廊上可以发现。

11. 将软强使用液体炸弹炸开即可找到。

12. 使用飞镖将开关击碎后即可拿到这个问号。

13. 需要黑的装置在铁网里面，用升级后的黑客装置黑掉即可。

14. 跨越过水面后通过绳索枪来到平台上，拿到问号。

15. 这个问号被冰冻在半空中，使用飞镖将其打下去，然后在水面生成平台，过去拿到即可。

16. 在铁网下面，使用轨道发射器来到对面，之后跳到轨道上面，在水面上生成一个平台，在平台上用绳索发射器将问号抓下来。

17. 这里上面有三个问号板需要脚不触地的情况下踩到，利用轨道发射器将角度和按B落地的时间掌握好即可。

18. 在下面，需要用滑铲的方法进入取得。

19. 骷髅推的婴儿车上。

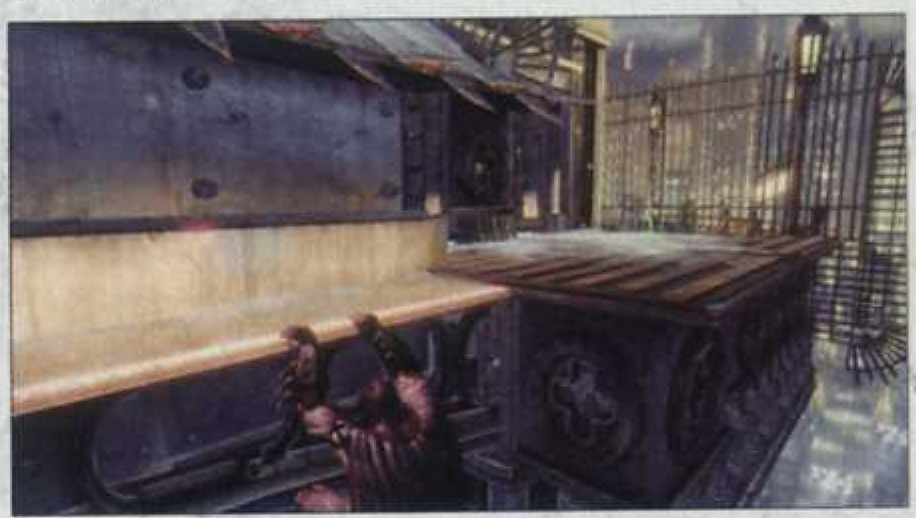
20. 问号和灯的距离比较远，击碎灯后笼子的开启时间有限，需要自己站在问号这边用远程震动飞镖去击碎灯。

21. 进入侦探模式，将软墙炸开即可。

22. 先用干扰装置将地雷引爆，之后用滑铲进入取得即可。

23. 用电流发射器对着发电机发射，将门打开即可取得。

24. 电梯停止后沿着另一边墙边爬过去可以取得。



25，即将进入原来雨果所在处之前，从一条钢丝上来到最高处，从那里直接落到问号所在的平台即可。

WONDER CITY 全部拍摄地点

■位置在 25 问号最高处，从那里往对面跳，滑行中回头进入侦探模式拍照即可。

STEEL MILL全部谜题解法

1. 使用绳索来到上方，在软墙上面涂上液体炸弹没炸开后即可找到。

2. 使用轨道发射器来到对面，用黑客装置黑开笼子即可。

3. 图示处向对面发射飞镖击碎问号灯，之后用轨道发射器来到对面取得。

4. 桥已开启的情况下，将火炉的圆门用绳索拉开，扔个远程震动飞镖穿过外面的电流后，飞到火炉房间进入里面击碎机关。

5. 用冰冻装置在水面生成平台，之后跳到平台上，面朝东部你会发现一个可以抓取的高点，发射绳索枪上去找到。

6. 用冰冻装置生成平台后，移动的过程中在上方可以看到。

7. 从如图位置发射绳索枪将通风口的盖子打开，飞过去，进入里面可以找到。

8. 在煤车的底下，对着旁边的发电机发射一个电流将煤车吸过去，即可拿到下面的问号。

9. 爬通风口后来到西北的房间，使用绳索枪来到上面即可找到。

10. 在房间中央，使用滑铲即可拿到。

11. 将圆形的门用绳索来开，之后用绳索拿到里面的问号。

12. 从最南端的西侧入口进入，往左边看，窗口可以发射一个绳索枪，上去后使用液体炸弹炸开即可。

13. 问号在地板下面，前往前一个碰碰车房间，在那里对着发电机用电流发射器按 RT，将几个碰碰车聚集在一起。然后其中一个原先被碰碰车挡住的口会打开，扔个冰冻装置冻住，在里面找到问号。

14. 和上一个问号在同一房间，将通风口盖子拔掉后进入取得。

15. 将门黑开即可找到里面的问号。

16. 第一次使用 LT 连点连续发射三个飞镖解开机关的地方附近，对着喷气的地方扔一个冰冻装置，即可进入取得。

17. 对着发电机发射电流，将上面的钩子推到风扇处，砸坏风扇即可通过发射绳索枪来到上面找到问号。

18. 从地板下面一直往南走，这个地方也是之前从烟囱进入 steel mill 的地方，有一个圆形门，用绳索枪将门拉开，再用绳索枪抓下来取得即可。

19. 拿 17 号问号的里面，使用轨道发射器过去站在问号上即可。

20. 进入电梯前，将圆形门用绳索枪拉开即可找到。

21. 电梯房间的最下面，从一个洞中来到问号的所在处。

22. 电梯房间底部，向上看有个抓取点，发射绳索上去取得。

23. 使用液体炸弹直接炸开墙面即可。

24. 使用 LT 快扔飞镖的方法将企鹅击碎，最后即可用绳索枪抓取问号。

猫女部分

1. 在桥底下，沿着边缘爬下去即可找到。

2. 制炼室顶上，很容易找到。

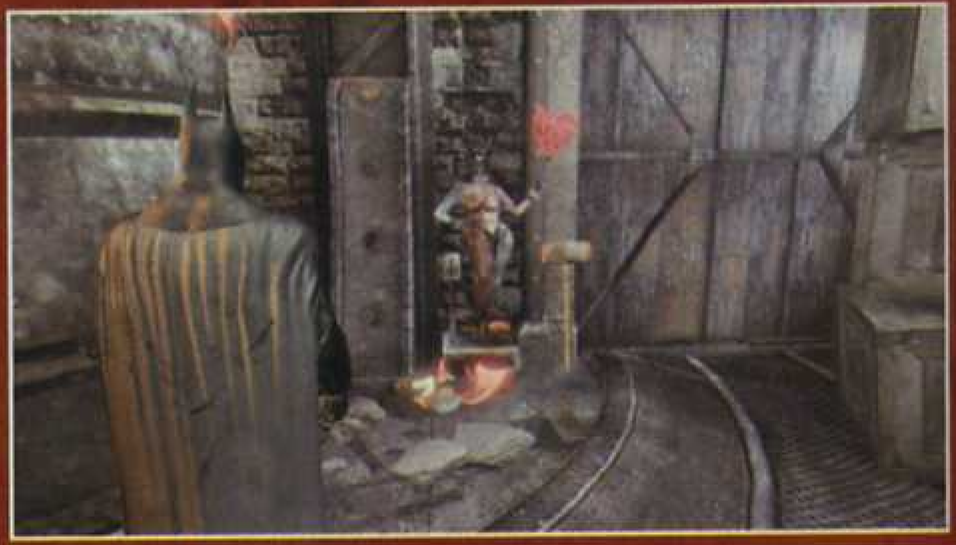
3. 从地面下方过去拿即可。

4. 蝙蝠侠已经将门黑开的情况下可以进去取得。

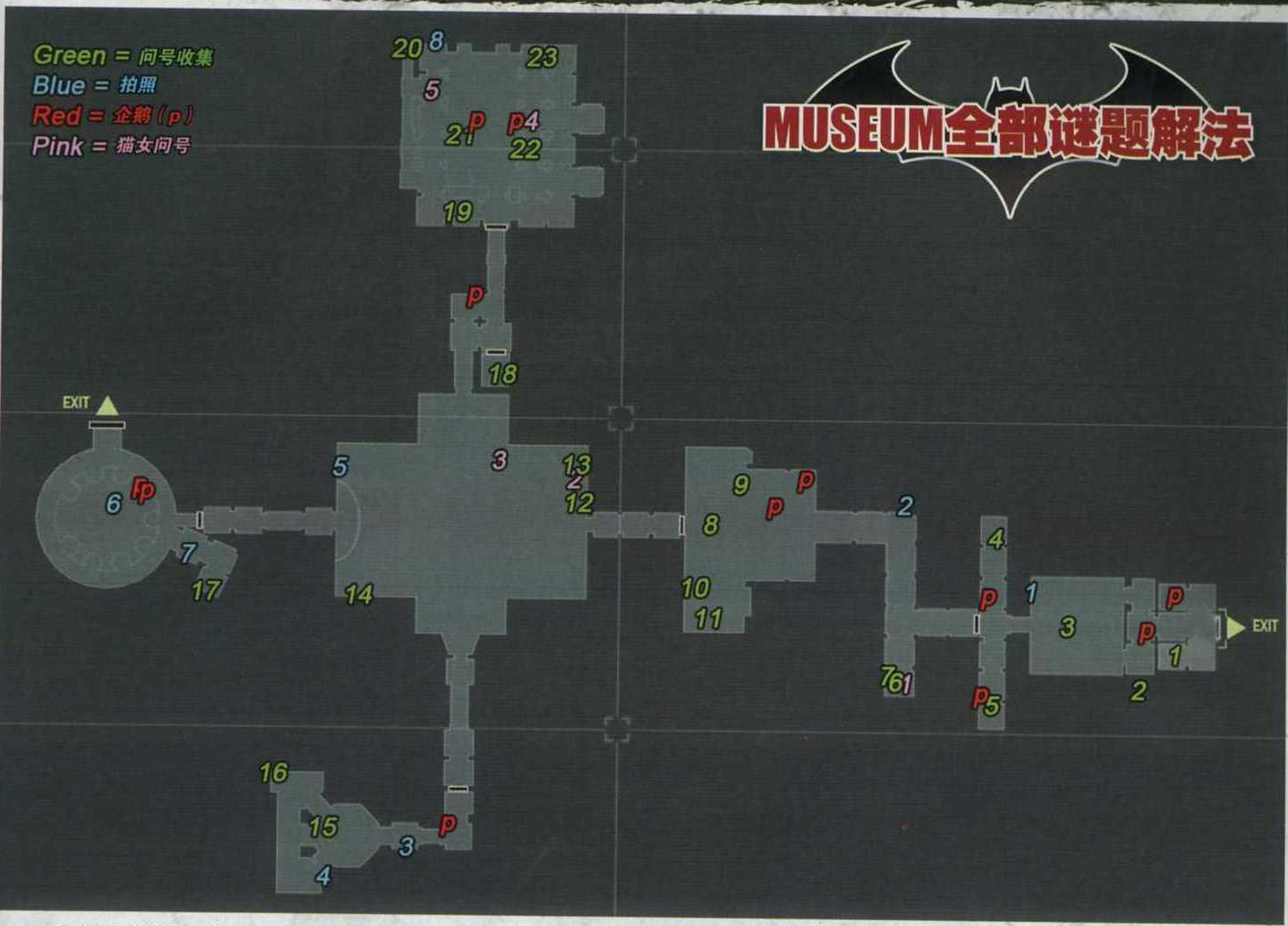
5. 蝙蝠侠已经用电流发射器电击发电机后，铁钩将风扇撞碎，在里面猫女也可以找到一个专属问号。

STEEL MILL 全拍摄地点

■上下部分不在一处，需要侦探模式拉远了视角找到后将角度对其。



MUSEUM全部谜题解法



1. 连点 LT 快速发三个飞镖即可解开。

2. 将这个门使用液体炸弹炸开，在里面可以找到。

3. 向上看，在一个很高的模型上，需要向上发射绳索发射器来到上面后找到。

4.TROPHY ROOM 的房间上方有个通道可以来到这边，直接用急冻人的停止装置将上面的自动机枪停掉即可。

5. 如果玩家已经将黑客装置升级，便可隔着较远的距离将那个装置黑掉。

6. 将卷帘门用电流发射器打开，在草地上可以找到。

7. 这个问号在上方，玩家需要来到对面的一个高处，在那里使用轨道发射器即可踢坏两扇玻璃来到对面拿到问号。

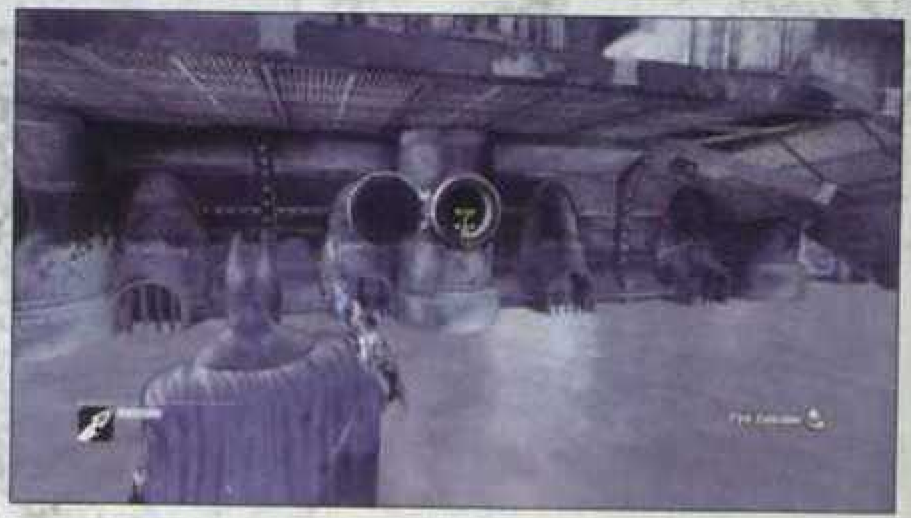
8. 先将上方 2 楼的装置用 HACK 装置黑掉，让网有电的情况下，扔震动飞镖，穿过电流，经过之前左边已经开了一半的门下面。中途需要再穿过一个缝隙，飞入需要用电流击中的开关即可。

9. 完成第 8 个谜题以后直接 AA 穿过玻璃进入里面拿即可。

10. 直接用绳索拉开门即可找到，再用绳索瞄准后拿即可。

11. 升降机位置，在不站在升降机上的情况下对着发电机按 RB 将升降机升起，这里右边的墙是可以涂炸弹炸掉的。

12. 在水面生成冰冻平台后跳到上面，拉铁环过去，往标示处看会有一个小圆门，用绳索发射器对着门发射将门来开，里面有一个问号，再发射一个绳索取得即可。



13. 前往有皇冠面部头像的平台上，这里有个高台可以上去，上去后对着对面发射发射轨道发射器，之后按 LT 放慢速度，调整角度来到问号所在的平台上即可取得。

14. 站在上面平台的围栏上，向水面扔冰冻装置，跳到上面用绳子拉铁环到问号附近即可。

15. 从后面进入一个橱窗，问号在包厢内。

16. 使用冰冻装置将喷气的地方堵住即可进入取得。

17. 将门口的地雷用干扰装置炸毁即可滑铲进入取得问号。

18. 用电流发射器进入房间，房间的灯会依次亮起，算准时机在其亮时发射电流击碎灯即可。

19. 在地板下面，旁边可以看到一个漏水的圆门。

20. 用冰冻装置堵住喷气装置即可找到。

21. 站在大象旁边往桥上看，用黑客装置黑掉后发射绳索枪抓下来。

22. 击碎软木后即可找到这个问号。

23. 之前的大厅中，将门口的装置黑掉进入。

猫女部分

1. 将房顶的盖子打开后即可找到。

2. 从边缘下去，可以从地下来到里面的区域。

3. 需要跳到上方。

4. 同样在上方可以找到一个。

5. 之前放急冻人衣服的顶上可以找到。

MUSEUM 全部拍摄地点

■注意这里需要按下展览前的开关，让腹语人说话，之后再按下 LB 即可。

■这个上下部分不是很好对其，站在如图所示位置，问号的点在一根柱子上，将其与远处的上半部分对上即可。

physical challenges战斗收集

出迷人的任务中除了上述那些内容外还有额外的战斗收集，注意其中不少都需要利用升级后的能力完成，具体如下。

1.Glide continuously for over 150 meters [without using the Grapnel Boost upgrade]

不使用绳索枪等工具的情况下滑行150米。

从Industrial District的一个高处往下跳，记得多利用RT俯冲之后升起的技巧，滑行150米即可。

2.Glide continuously for over 250 meters

可以使用绳索枪的情况下飞行250米。

在飞行过程中不断找高处RB之后按两下A（第二下按住）飞起即可。

3.Perform a vertical dive for over 50 meters

俯冲50米。

4.Perform five consecutive line launches without touching the ground

脚不占地的情况下进行连续5次变轨

这个简单，在一个四面有墙的场景反复按LT放慢后变轨即可。

5.Glide for 30 meters while maintaining a height of less than 5 meters above the wate

在水上滑行30米，并保持5米的高度。

水面滑行30米并不难，去摩天轮附近利用俯冲后抬起的技巧，俯冲幅度要足够大，注意滑行的位置不宜太高超过5米即可，挨着水滑行。

6.Achieve a x20 combat combo

20连击即可

7.Use 3 Quickfire gadgets in one combat encounter

一场战斗使用三个快捷使用道具的方式攻击敌人。

8.Rchieve a x5 variation bonus in one combat encouter

一场战斗使用5种动作变化，其中包括倒下追击、连击、反击、AA翻越以及斗篷连击。

1.Use the Quickfire Remote Electrical Charge during a combo(5)

连击中使用LT+B电倒敌人5次即可。

2.Use the Quickfire Gel during a combo(5)

连击中使用LT+X侧翻埋炸弹5次。

3.Use the Quickfire Freeze Blast during a combo(5)

连击中使用RT连点向敌人扔冰冻装置5次。

4.Use the smoke Pellet to disorientale enemies into attcaking each other

用烟雾弹扔敌人自相残杀。

等多个敌人聚在一起时，使用烟雾弹，其中会有人胡乱挥拳，击中其他敌人即可。

5.Finlsh a fight with a combo batarang(3)

使用飞镖给予敌人最后一击三次。

6.Use the remote Electrical charge to get an armed........

潜入状态未被敌人发现的情况下对多个聚在一起的其中一个敌人使用电流枪，该名敌人枪如果打到其他敌人即可拿到（注意红色武装兵无效）。

7.Use the Remote Electrical charge to force an enemy to hit another enemy(3)

战斗的情况下电击敌人，让他误伤队友。

推荐在多人混战中使用电流发射器。

8.Use the Remote Electrical charge to blast one armored thug into any other thug

电飞一个红色武装敌人让他撞到另外一个。

1.Use the Freeze Cluster Grenade to immobilitze three or more henchman at one time

使用支线任务中拿到的大号冰冻装置一次冻住三个以上敌人。

2.Use teh Frezze Blast to freeze an enemy then a batarang to knock them down

先冻住一个敌人，之后使用快速发飞镖将其击倒

3.Perform a Grapnel Boost Tackedown

等敌人来到边缘时，从下面使用绳索枪AA两下（第二下按住）上去直接将一个敌人放倒。

4.Use the Reverse Batarang to knock down an enemy

使用远程振动飞镖，瞄准一个敌人后按住RB将其击倒。

5.Kick an enemy while riding on the line laucher(3)

使用轨道发射器踢倒3个敌人。

6.While riding on the Line Launcher towards an............

在敌人未发现的情况下使用轨道发射器接近，然后按住LT放慢速度按Y将其放倒。

7.Catch a remote batarang

使用远程振动飞镖扔出去再飞回到蝙蝠侠身上

8.Fly a fully boosted remote batarang into a thug and send him flying through the air

在远处使用远程振动飞镖扔向敌人，按RT键将速度加到最大击飞一个敌人。

1.Use the Freeze Blast to..........

将一个持枪敌人从背后冻住之后上前按Y从后面放倒。

2.Use the Smoke Pellet to disorientale an armed enemy and follow up with a takedown.

与持枪敌人战斗时被发现的情况下用烟雾弹，在烟雾弹中放倒一个敌人。

3.Disarm an enemy useing the batclaw Disarm(3)

LT+Y抓下三个敌人的武器。

4.Use the Disruptor to jam the gun of an ....

使用干扰装置将一个敌人的武器停止，站在他面前让他试图开枪。

5.Use the Remote Electricl Charge to.........

使用电流发射器攻击背后有干扰装置的敌人，将装置破坏。

6.Take down an enemy using the sonic shock batarang

使用声波飞镖击倒敌人，扔出去后敌人接近时按RB引爆，可以扔到地上，敌人会试图去踩。

7.Perform an inverted takedown from a vantage point

在怪兽石像上，等敌人从下面经过时按Y吊起一个敌人。

8.Perform a knockout smash(5)

从背后放倒敌人后按X补上一击。

猫女

1.Use Caltrops to stun an enemy(3 required)

使用钉子击晕3个敌人。

2.Perform a Special Combo Whipsh and Special Combo Whip Trip in combo flow

连击中使用X+Y和A+B的两种特殊终结技。

3.Complete one claw climb using at least 8 seperate.......

攀爬时连续8次完美时机按下A

在法院正对面的大楼可以反复尝试。

4.Perform a pounce attack(3)

从高处袭击下面的敌人三次。

5.Use thequickfire whip attack during combat(3)

一次连击中使用三次LT+Y的快捷操作。

全成就获得指南

游戏拿齐全成就大概需要 40 小时左右，将主线通关两次（普通和 New Game Plus），再将分支任务拿齐，全挑战通过即可解个七七八八。不过仅仅一个出谜人的任务便会消耗玩家大把的时间，一定要做好心理准备。

成就	分数	获得条件
I'm Batman	10	剧情中获得
Acid Bath	10	剧情中获得
Savior	10	剧情中获得
Chimney Sweep	10	剧情中获得
One Armed Bandit	10	剧情中获得
Communication Breakdown	10	剧情中获得
Gladiator	10	剧情中获得
Wrecking Ball	25	剧情中获得
Lost And Found	10	剧情中获得
Sand Storm	25	剧情中获得
Hide And Seek	25	剧情中获得
Ghost Train	25	剧情中获得
Freefall	25	剧情中获得
Exit Stage Right	50	通关后获得
Twice Nightly	75	完成New Game Plus
Perfect Knight – Day 2	75	将游戏进度达成100%，DLC内容不算在内。
Fully Loaded	10	将蝙蝠侠所有能力升满
Forensic Expert	10	完成分支任务“黑暗狙击手”过程中即可获得
Contract Terminated	25	完成分支任务“黑暗狙击手”即可。
Serial Killer	25	完成分支任务“连环杀人案”即可。
Mystery Stalker	15	完成分支任务“神秘人”即可。
Distress Flare	5	支线任务“贝恩的玩具”过程中即可获得。
Broken Toys	25	完成支线任务“贝恩的玩具”。
Ring Ring	5	支线任务“电话亭杀手”过程中便可获得。
Dial Z For Murder	25	完成支线任务“电话亭杀手”即可。
Stop the Clock	15	完成支线任务“蝙蝠侠梦游仙境”即可。
Bargaining Chip	15	完成支线任务“寻找急冻人的妻子”即可。
AR Knight	25	完成支线任务“滑翔训练”即可。
Aggravated Assault	10	完成支线任务“打抱不平”即可。
IQ Test	10	完成支线任务“出谜人的挑战”过程中获得。
Conundrum	20	完成支线任务“出谜人的挑战”过程中获得。
Mastermind	20	完成支线任务“出谜人的挑战”过程中获得。（需要完成80个谜题才能开启）
Puzzler	30	完成支线任务“出谜人的挑战”过程中获得。（需要完成160个谜题才能开启）
Intellectual	30	完成支线任务“出谜人的挑战”过程中获得。（需要完成240个谜题才能开启）
Brainteaser	40	完成支线任务“出谜人的挑战”过程中获得。（需要完成320个谜题才能开启）
Genius	50	完成支线任务“出谜人的挑战”即可。（需要完成全部400个谜题才能开启）
Story Teller	10	在12个特殊日子阻止日历男犯罪。
Pay Your Respects	5	一个纪念时刻
Catch	5	向“神秘人”扔一个震动飞镖。
50x Combo	5	在肉搏战中制造50连击
Gadget Attack	5	在一场战斗中通过快捷方式使用5种道具
Flawless Freeflow Fighter 2.0	5	挑战模式中肉搏无伤通过任意一关
Perfect Freeflow 2.0	5	任意模式下使用蝙蝠侠各种招式完成一场战斗
Gotham Base Jumper	5	脚不落地的情况下滑行1分钟
Bronze Revenge	10	在ranked maps中获得24枚问号奖牌
Silver Revenge	20	在ranked maps中获得48枚问号奖牌
Gold Revenge	40	在ranked maps中获得72枚问号奖牌
Campaign Bronze	10	在挑战模式中获得24枚问号奖牌
Campaign Silver	20	在挑战模式中获得72枚问号奖牌
Campaign Gold	40	在挑战模式中获得108枚问号奖牌
Sphinx' Riddle	10	获得40个猫女专属问号
Arkham City Sirens	25	猫女剧情模式中获得
Pick Pocket	25	猫女剧情模式中获得
Family Jewels	40	从敌人身上取回资料
Feline Revenge	25	完成猫女专属的72个ranked挑战
Campaign Kitty	25	完成猫女专属的108个campaigns挑战
Robin Revenge	25	使用罗宾在专属ranked挑战中获得78个问号
Campaign Wonder	25	使用罗宾在专属campaigns挑战中获得114个问号
Nightwing Revenge	25	使用Nightwing在专属ranked挑战中获得78个问号
Campaign Nightwing	25	使用Nightwing在专属campaigns挑战中获得114个问号

成就数量	1250 点 /60 个
难度	★★★☆☆
在线成就点数	0
全成就所需时间	40 小时左右
有无会错过的成就	有，Catch
有无影响成就的秘籍	无
有无成就 BUG	无

Gotham Base Jumper

获得条件：脚不落地的情况下滑行 1 分钟

取得指南：之前雨果博士所在的塔上，爬到那个塔的上方（从一个绳子上用绳索枪来到的最上面），之后张开斗篷往对面飞，飞一段会自动返回，继续不停往那边飞即可。这里一直飞也是可以的，需要灵活利用俯冲技巧，只是时间比较紧，需要灵活利用俯冲。

50x Combo

获得条件：在肉搏战中制造 50 连击

取得指南：在挑战模式中，敌人多的情况下很容易得到。

Pay Your Respects

获得条件：一个纪念时刻

取得指南：前往 PARK ROW 的一个巷子里，调查那里地上的两束花，对着玫瑰一直悼念，直到弹出成就。

Story Teller

获得条件：在 12 个特殊日子阻止日历男犯罪。

取得指南：日历男会在每年的 12 个特殊日子里进行犯罪，玩家需要在现实生活中的当天阻止他，他在 Courthouse 的地下，玩家可以利用不上 LIVE 修改时间的方法线下取得这个成就，这 12 个节日日期如下。

10/31/2011	万圣节
11/24/2011	感恩节
12/25/2011	圣诞
1/1/2012	新年
2/14/2012	情人节
3/17/2012	圣帕特里克节
4/1/2012	愚人节
5/13/2012	母亲节
6/17/2012	父亲节
7/4/2012	美国独立日
8/16/2012	Feast Day of St. Roch
9/3/2012	劳工节

Catch

获得条件：向“神秘武士”扔一个震动飞镖。

取得指南：玩家在第一次遇到他的时候可以扔一个震动飞镖过去，他会接住，如果玩家不小心错过了，就要在 2 周目得到这个成就了。

Perfect Freeflow 2.0

获得条件：任意模式下使用蝙蝠侠各种招式完成一场战斗。

取得指南：使用以下 11 种招式（顺序可以无视），X，Y，两下 AA，RT+Y，BBB，BAA，A+B，X+Y，Y+B，X+A，BX 连打再用绳索之类的快捷道具攻击，全部 12 连击完成即可。

Gadget Attack

获得条件：在一场战斗中通过快捷方式使用 5 种道具。

取得指南：（顺序可以无视）点两下 LT、LT+X、LT+Y，LT+B，点两下 RT。注意必须要击中敌人才算。

狂暴		Bethesda Software	主视角射击
X360	Rage		美版
	2011年10月4日	1－4人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：18岁以上

目前家用机平台画面最强的射击游戏非《狂暴》莫属！虽然本人并不是画面控，但是看着如此舒服养眼而又精致的画面，也不由得在内心给这个游戏加了几分。本作作为一款射击游戏来说，战场设计和射击手感都非常棒，而浓浓的 RPG 味道非但没有降低游戏乐趣，还给游戏加分不少，而丰富的支线任务和小游戏以及亮点不少的驾驶模式都让本作大作风格十足，唯一令人不满的是剧情薄弱了一些，更“令人发指”的是，故事在进入高潮的时候戛然而止。不过看看结局画面，相信不久我们就会看到《狂暴 2》的消息了。

Story

公元 2004 年：科学家发现在深层空间有一个曼哈顿地区大小的陨石，科学家们预测这颗陨石会在 2029 年和地球相撞，这颗陨石被命名为 99942 阿波菲斯，即古埃及的混沌之神。

公元 2024 年，99942 阿波菲斯被认定为目前为止撞击地球的最大规模的小行星，但是为了公共安全考虑，美国政府在对外公布时降低了这颗小行星的规模。NASA 和欧洲宇航中心认为在未来的十二个月之内这颗行星的威胁还会进一步扩大。

公元 2025 年：伊甸计划开始部署实施，无数巨大的收容器被埋在了地下，准备在小行星撞击地球之后为人类物种延续留下一线希望，通过收容器（即所谓方舟）可以为人类留下纯粹的优良基因和各种知识技术。方舟采用了各种先进技术确保里面的人可以活过陨石撞击，方舟中收纳的志愿者也经受了一定程度的身体改造，他们的能力比正常人要强一些。

公元 2025 年 –2027 年：政府在地下深处埋藏了大批的军火和武器。

公元 2029 年 8 月：民众终于意识到了他们将被何等巨大的一颗小行星撞击。同时伊甸计划正式启动。

公元 2029 年 12 月：阿波菲斯在月球上发生撞击后弹到了地球上，这次撞击相当于引爆了 100 万吨 TNT 炸药。国家崩解，城市消失，水脉干涸，由于撞击，数百万吨烟尘遮挡了大气层，地球迎来了长期性的冰河期，地球上的生命有 80% 死于这场灾祸。

公元 2035 年：烟尘开始散去，人们从栖身的洞穴中走了出来，来到已经面目全非的地面，文明消失了，只剩下了微小的希望。人们开始聚族而居，建立了小型的营地和庇护所，对抗着已经变得极端危险的地球生态环境。

文 金馆长 美编 anubis

废土生存指南

操作指南

按键	作用
左摇杆	移动，按左摇杆可以冲刺
右摇杆	视角移动，按右摇杆为近身攻击
十字键	快速切换设定好的道具
BACK	开启主菜单
START	暂停
X	重新上弹、驾驶汽车时为加速
A	调查、上车，驾驶汽车时为发射武器
B	匍匐
Y	跳跃、下车
LT	开启瞄准模式、驾驶车辆时为倒车
RT	射击、驾驶车辆时为前进
LB	使用战斗辅助道具
RB	快速切换武器 / 弹药、驾驶汽车时为切换汽车武器

战斗篇

普通战斗

本作的游戏类型是主视角射击，但是在游戏中玩家们可以感到一股浓浓的《辐射》风情，也难怪，毕竟师出同门。战斗方面虽说是标准的主视角射击游戏，但是还是有一些角色扮演元素渗透进了游戏中，有一些细节值得我们注意：

1. 有关生命值的一些注意事项：本作的生命值回复方式和主流 FPS 游戏一样，采取自动回复制，受伤之后躲好不再受到攻击就能缓慢恢复生命值。不过有时候情况紧急，不可能及时找到角落蹲进去回血，那么我们可以使用绷带（Bandage）快速回复 HP，绷带的效果是瞬时发挥的，借助绷带的力量我们甚至可以与优势敌人进行火力对峙。生命值初始最大值为 100，使用在支线任务 MIRACLE CURE 中得到的配方制作的道具可以提升 HP 最大值。

2. 复活：由于主角是接受过特殊改造的，死亡之后可以自己进行心肺复苏，心肺复苏小游戏的玩法在攻略中有介绍。当然大家不要以为有心肺复苏能力就可以不死了，心肺复苏次数是有上限的，一开始是一次，剧情进行到主线任务 FELTRITE CRATER 结束后可以提升到两次，完成支线任务 FINDING FELTRITE 之后可以提升到三次。在画面左下角道具栏下面的两个槽就是心肺复苏槽，使用过一次之后会慢慢回复。这个心肺复苏除了复活之外，还有很强的攻击效果：复苏之后在自己身边一定范围会产生强大的电流，在对围过来的敌人造成巨大伤害的同时还能把他们电麻，要知道，本作的普通敌人敌人非常喜欢在打倒你之后上来确认你的尸体，因此，有时候自杀把敌人骗过来电一下再集中歼灭也算一种极端战术。

3. 战斗辅助道具：本作的战斗辅助道具可谓十分强力，除了前面提到的“满血满状态原地复活”绷带之外，战斗辅助道具还包括各种手雷和自动攻击设备（炮塔和机械蜘蛛）等等，特别一提的是本作的手雷，使用手雷之后手雷爆炸的进度是可以看见的，所以本作计算爆炸时间和落点非常容易，所以手雷的实用性非常强力，可惜被手雷炸死的敌人不会留下战利品，关于战斗辅助道具的详细使用指南请看后面的资料部分。

4. 枪械与弹药：按 RB 可以快速切换武器，而我们可以在快速切换栏里装备四件武器，按下 RB 之后通过右摇杆推向不同方向切换武器，而左摇杆则负责切换这件武器使用的弹药，不同的弹药可以起到不同作用，比如手枪的特殊弹药 Fat Man，拥有不亚于狙击枪的攻击力，在敌人离得比较近的时候用手枪可能比狙击枪更有效率。

5. 搜尸：这是本作最“辐射”的一个部分，敌人身上会出现各种补给道具，杀掉敌人之后记得一定要上去调查一下尸体，一般用何种武器的敌人就会掉下何种武器的弹药，所以尽量跟敌人使用同种武器战斗可以降低战斗消耗。除了弹药补给，还有可能找到不少珍贵合成素材，而在你调查尸体之前，尸体是不会消失的（当然，离开当前场景就不行了……）。一般来讲同种的敌人携带的道具都是同样的。

6. 金钱：本作中装备和补给道具都可以通过金钱来购买，金钱的获取途径非常多：完成任务、搜尸、出售换金道具等等，本作绝不缺钱，所以没必要省着花，在高难度下，你的生存概率绝对跟你身上的补给数量成正比。

竞速与车战

在广袤的废土上旅行，汽车是必不可少的，当然，除了你知道这一点，敌人也知道这一点，在废土上有大批横行无忌的车匪。所以，我们驾驶汽车不仅仅用来赶路，也需要用车辆来战斗。

我们从头到尾一共可以获得四部汽车，最早的沙滩车毫无战斗力，除了用来完成三个人体射门之外几乎毫无用处。剧情中拿到第一辆正式汽车后就不用管它了。后面三辆汽车性能各有不同，但是总体来说都是后面获得的汽车要强于前面获得的，无论从火力上还是从速度方面。

汽车战斗很简单，把车头追准敌车所在方向，过一会敌车头顶上就会出现标志，这时候按 A 键发射武器攻击即可，如果正好赶上敌人急速转弯，武器攻击可能会不中，不过不要紧，追着打就可以了，另外一种攻击方式是直接冲上去和敌车碰撞，撞翻敌车的话也能制造不小的伤害，而且敌车被撞翻之后会有超长时间的硬直，足够我们好整以暇地翻出武器来干翻他们了。

汽车可以强化，也可以使用道具，具体情况在后文会有详细讲解。

日常生活篇

任务

本作的导航系统非常体贴，会自动追踪当前任务目标并且在画面右上角的小地图中为你进行导航，如果同时接了支线任务的话，可以按 BACK 键打开主菜单选择任务（Jobs）那项，选择现在想做的任务名字，系统就会切换导航目标，非常方便，因此，在攻略中将不会对人物所在地进行描述。不过在城市中小地图自动失效，好在本作中的城市不算复杂，也没有多少任务需要找城市中的人来完成。

除了主线任务，我们还有数量众多的支线任务，支线任务可以在中后期的两个城市中的任务板（Job Board）上接到，或者和城市中的人对话接任务，这些可以接支线任务的人在你靠近的时候会主动招呼你，有一些需要听他们贫很长一段时间之后才会出现对话选项，要有耐心。而本游戏完成任务的方法基本上大同小异，都是来到某场景的深处干掉某个敌人或者拿到某种关键道具，有的时候甚至仅仅是跑到某个地方走个过场就算完成任务。

道具与合成

游戏中道具（Inventory）数量众多，不过大体可以分为四类、直接使用道具、战斗辅助道具、素材道具和换金道具。直接使用道具很好理解，这类道具包括让你快速回城的 tow radio 等等，需要使用的话直接在把光标移动到上面按 Y 键即可。战斗辅助道具前面讲过了，需要放在快捷栏中才能使用。而换金道具更好理解，拿来卖的呗。

而素材道具就要牵扯到本作的系统了，合成系统，也就是游戏中

提到的 Engineering，可以帮助我们合成各种战斗辅助道具或者弹药等等，而合成道具需要两种东西：配方和素材道具，绝大多数配方可以在游戏中的商店里买到或者剧情拿到，拿到配方后在合成（Engineering）菜单中才会出现相应的合成选项，如图所示，本作体贴地把需要的素材的种类和数目都告诉你了，而在道具菜单选择素材道具的话，在道具说明下方也会以图示告知你这件素材可以用来合成何种道具，方便得很。在卖东西的时候可以看看道具说明下面的图示，如果上面画着图画，就尽量不要卖掉，如果是一个大大的美元标志，那就毫不犹豫地卖掉换钱吧！

车辆整备

车辆整备在车库（Garage）中进行，在这里面我们可以进行如下操作：

1. 修车，按 A 键可以花一些钱修理在野外战斗中受损的车辆，不得不说本作的修车费用简直不要钱啊！快被还原成废铁的汽车拖回去修理一新也没多少钱。

2. 改装，按 X 键进入改装画面，可以进行汽车配件（包括武器）的更换，汽车配件需要在配件商那里买，不过配件商卖配件是不收钱的，而是需要花费一种叫"赛车点数"的东西来购买，赛车点数有两种获得途径：赢得在城市里举行的赛车比赛或者接下酒吧老板们（没错，是"们"，两个城市里的酒吧老板都提供这种业务）的任务，每消灭一辆敌车就可以拿到 1 点赛车点数和 10 美元，也就是说赛车点数其实是可以刷的，进行车辆整备的时候应该先购买引擎（Engine），推进器（Boost）和装甲（Armor），可以极大地提高你的生存能力。

除了给汽车装备武器，汽车还可以使用各种道具，比如一段时间无敌的盾牌、地雷等等，这些道具也需要在配件商那里花钱（美元）购买。而汽车武器所用的弹药可以在普通的商人那里买到，当然，一事不烦二主，配件商也会提供弹药的。如果要出远门，请随时确保自己有足够的弹药，否则会错过很多赚钱和刷取点数的机会。

赢得赛车比赛可以获得大量点数，赛车比赛大概分为以下几种：

时间挑战赛：规定时间内跑完规定圈数即可。

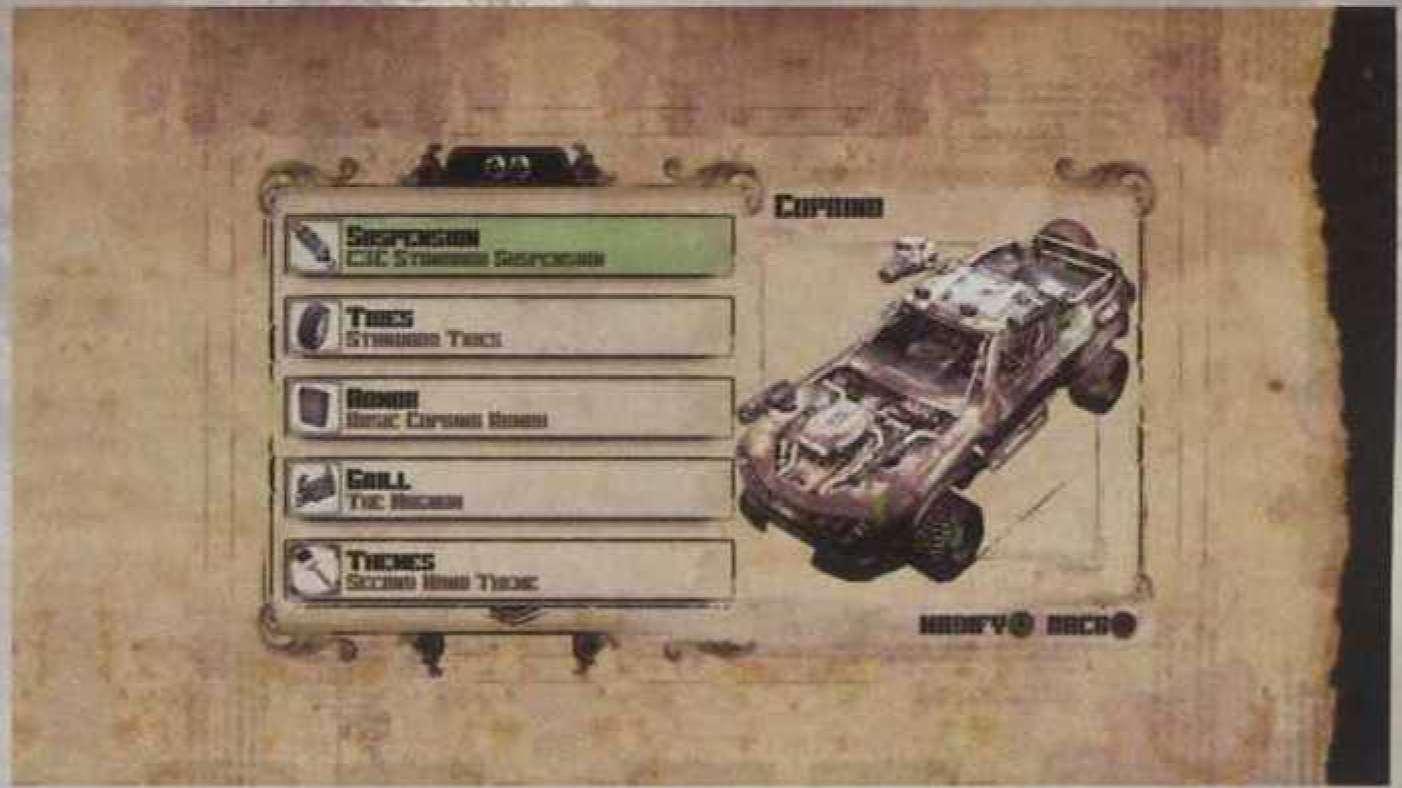
竞速赛：和别的对手进行竞速，一般来讲只要不出大失误，一路按 X 键加速跑赢下比赛没什么问题，注意加速跑是有限制的，加速时画面下方会出现加速槽，加速槽空了之后就不能加速了，需要等加速槽自己恢复。而拿到路上蓝色的加喷射槽道具也能瞬间回满加速槽，所以路线计划好的话是可以一直按住 X 键不松手一路冲到尾的。

战斗赛：战斗赛分为很多种，有类似单纯竞速赛，但是可以攻击敌人的，也有在环形场地中出现光圈，碰撞光圈可以得分，击毁敌车也会得分，最后比较分数多少决定胜者，由于赛车比赛中可以随时按下 START 键选择重来（RESTART），所以熟悉场地后不难取胜。

在进行比赛的时候赛场中会出现道具，蓝色的道具是回复加速槽的，而黄色道具可以补充当前使用武器的弹药。

3. 出行，按 B 键直接出门，进入城市或者来到野外。

需要额外提醒大家的是，如果想成功地把你的车开到车库里去的话，请不要下车进城，开着车来到城市大门口直接按 A 进入车库，如果把车长期丢在门口不管的话，过一段时间车有可能丢掉。



流程攻略

方舟 473 撞击 106 年之后。

我从懵懂中醒来，这里本应该是保存了人类最后希望的方舟，然而现在却只剩下我一个活着的人，系统还在播放着很久以前的录音，录音告诉我我们是人类最后的希望，不过，现在外面的世界是什么样子？还有人类存在吗？一切，都是未知。

打开庇护所的大门，炫目的阳光差点刺瞎了我的双眼，好不容易适应了很久不见的阳光，映入我眼帘的却是一片荒芜，好在，我看到了远处一股浓烟，看来人类还没有灭绝，我需要找到他们，我的同类。不只是出于使命，也出于求生的本能。

刚出门，我就被不明敌人袭击了，他们的身材看起来像人类的小孩，但是更像凶狠的猿猴，就在他们的刀子插进我的脑袋之前，随着清脆的枪响，数发子弹贯穿了这帮家伙的头颅，我被搭救了，当我看清救我一命的恩人的时候，我一阵惊喜：人类，果然还存活着。

搭乘恩人的车，我们来到了附近的人类聚居区，在路上的闲谈中，我知道这个恩人名叫丹·哈格（Dan Hagar），他告诉我像我这样从方舟中出来的人很值钱，很多人都想要我的技术和生命，每一寸土地都不是安全的。他还向我介绍了现在这个世界的基本情况，最终，车子来到一个加油站，不过，目前这里叫做 Ray's Oasis，是哈格的家，而整个这片大陆的名字，叫做废土（Wasteland）。

序章 PROLOGUE

经过系统读取后，我们的主角从生命维持装置中醒来，我们首先要做的工作是遵照系统指示向上向下看看，看完之后系统会询问你是否使用当前视角操作模式，按 B 键选否的话就会进入视角反转模式，不过后面可以在系统设置中调回来。

听完方舟系统的废话之后（你也可以选择不听直接走出去）走向身后的大门，按 A 键开门，出门之后向左走下楼梯，走到半路会被敌人袭击，不过在他们杀死你之前你被人救了下来，你的恩人在招呼你过去，过去上他的车之前记得搜刮一下刚才袭击你的敌人的尸体，有一点小钱可以拿，最好从现在开始就养成勤搜尸的习惯。

按 A 键上车，一路来到你的恩人哈格的老家，按 Y 键下车跟着哈格走，他会交给你一个任务。

哈格说救下我是冒了很大风险的，所以我要为他做事来报答他，他给了我一些武器，同时最重要的是，他教会了我很多生存法则，比如利用一切事物求生，比如不能无偿帮别人做事……等等。随后他交给了我一个消灭附近盘踞的盗贼的工作。

然而第一份工作并不太顺利，我显然低估了这些强盗的智商，他们利用陷阱抓住了我把我投进了杀戮室（Kill Room），在里面，一个强盗把刀子狠狠地捅进了我的身体，对于一般的人来说，这么一刀足以要了老命，我的眼前逐渐黑了下去……不过我毕竟是当年为了延续人类生存希望而被挑选的志愿者，我的身体在方舟中经过了改造，我不仅成功心肺复苏，并利用释放出的生物电电死了那个强盗，现在，该让他们尝尝我的厉害了。

消除强盗威胁
QUELL THE BANDIT THREAT

跟面前的哈格说话领到第一个任务，我们的目标是驱逐 HAGAR SETTLEMENT 附近的强盗（bandit）。领完任务，拿好桌子上的补给后回到刚才的车库，可以发现一部沙地摩托，这是给我们的。不过目前先不要急着出去，我们还有一些准备工作要做。

出车库可以发现面前有个年纪比较大的女人，她旁边的油桶上有一个闪闪发光的红色木盒，打开盒子可以获得一张卡片：Loosum，拿到这张卡片之后就可以去附近的楼梯上找 Loosum Hagar，和她对话可以学会使用回旋镖（Wingstick），初期弹药不足的时候回旋镖可是一把利器。不过想使用回旋镖，先要通过 Loosum 的小测验，用 LB 键使用回旋镖不断打击出现的敌人标记就可以了，通过后拿到回旋镖。另外一位比较重要的人物是在营地中间地穴中的那位 Halek Hagar，他是一位武器贩子，可以在他这里补充弹药卖出废品什么的。万事齐备之后就可以驾驶沙地车沿着小地图上的指示来到我们这次任务目标地点 GHOST HIDEOUT 了。

驱车来到 GHOST HIDEOUT 门口，下车进入强盗们的老巢，进去之后右转，可以拿到一些补给品和小东西，比如酒瓶和行李箱鞋盒什么的，建议多搜刮一点再走，这些东西就算用不上，回去卖给 Halek 也能小赚一笔。路上可以遇到的敌人赤手空拳或者使用手枪的枪柄就能轻松干掉，不必浪费弹药。沿路来到一个有巨大雕像的房间发生剧情。

剧情结束后要玩一个生命复苏的小游戏，具体玩法就是先将左右摇杆拨到画面指示的方向，然后按下 LT 和 RT，最后会出现一个滚动条，在两个滑块移动到两个方框上的时候按下 LT 和 RT 键就可以自动心肺复苏并杀死敌人拿回自己的手枪，我们当前的目标就是杀出去。

出门之后会遇到大批敌人，利用掩体速射解决那两个蹲在沙发后面用手枪射击的敌人，然后冲过来跟你肉搏的敌人可以用回旋镖或者拳头枪柄解决掉。这里敌人身上一般都带有手枪弹药，补给的问题不用担心。干掉全部敌人后左转，一路边消灭敌人边前进，这里掌握一个战斗原则：先消灭冲过来的敌人，再跟开枪的敌人慢慢对射，就可以高枕无忧。路上可以找到一些手雷，本作手雷虽然犀利，但是被炸死的敌人什么都不会留下，所以不是情况紧急还是能不用就不用吧！

一路杀到最后的庭院，杀光敌人后屏幕左上方会有提示，然后可以来到庭院正面的钩锁处，抬头看着钩锁按 A 键滑下去就可以回到大门口，回去找哈格交任务吧！

杀光附近的强盗后回去找哈格，他赞许了我的能力，给了我一笔钱作为完成任务的回报，作为一个废土人，他必须遵循“不做没有报酬的工作”的原则。不过马上，他又沉痛地告知我在我杀强盗的时候营地被袭击了，袭击者并不是经常袭扰村子的强盗，而是一些奇怪的家伙，他们没有抢钱或者别的东西，只是疯狂地进行杀戮，营地中有几个人受伤了，哈格需要到附近营地找一些医疗补给品治疗他们，这个任务自然而然地落到了我的头上。

村子里的领头人是里克特（Rikter），他让我们去找掌管补给品的詹纳斯（Janus）老太太，老太太在答应提供我们补给品的同时，要求我们帮她找回营地里的一个人，这个人已经失踪一段时间了，很可能已经毙命。而里克特也要求我去给他们修好通讯塔，这就是废土生存法则：我帮助你，你帮助我。

不过在找人和修理的过程中我发现了奇怪的现象，我的面前出现了新的敌人，身体能力异常发达，如果不是我眼疾手快反应灵敏的话，可能就会像营地里的那个人一样成为一具尸体，更令人毛骨悚然的是，这些敌人在死后会化成一滩血水。从里克特嘴里，我知道这些家伙就是变种人（Mutants），完成了这里的委托，我拿到了哈格急需的医疗补给品，赶快回去吧，我需要告诉哈格变种人的事情。

医疗补给品
MEDICAL SUPPLIES

和哈格对话后接到任务，驾车沿路来到另一个营地 OUTTRIGGER SETTLEMENT，进入营地里找到头戴矿工头盔的里克特（Rikter）对话，他让我们去找詹纳斯（Janus），从里克特身边走过去找到她对话，然后回去再次和里克特对话，原来这家伙挡在这里的目的就是告诉你你火力太次了，必须从他手里拿到霰弹枪，想要拿霰弹枪，还必须帮助里克特修通讯塔……没办法，帮人帮到底吧，反正我们也没有别的选择。

顺着门外的小路一路来到通讯塔（Radio Tower），路上的敌人大多数持有霰弹枪或者连发武器，我们手里的手枪确实显得单薄了点，谨慎前进，把敌人一个个引出来干掉，确定没有敌人再往前走，发现敌人后利用掩体狙击敌人是个不错的选择。进入通讯塔后出现了一种新敌人，体型跟之前见过的强盗很像，但是灵活得多，攻击力也有所提升，但是不会远程攻击。这里的地形比较狭窄，周旋起来不是很方便，看到他们的话最好退到入口附近的走廊处，等他们扑上来再连射解决，或者直接给一枪托。屋子里地上那具遗体就是詹纳斯老太太托我们寻找的人，真可怜……调查尸体可以拿到他的遗物。

上楼出门拉下开关，修好通讯塔之后回到里克特那里，他如约给了我们一把霰弹枪，而把遗物带给詹纳斯，老太太唏嘘了一阵之后给了我们医疗补给品，顺便在这里还能开启合成系统。回去找哈格吧。

哈格对我的能力大为肯定，他庆幸当初救下了我。鉴于我是刚从方舟里出来的，缺少很多生存必须道具，比如车，他决定给我一辆像样的车，不过，零件需要我自己去找。

找到这里的车辆工程师 Durar，他给我列出了缺失部件的单子，很明显这些东西都不会摆在大街上任我去拿，我得去之前去过的 OUTTRIGGER SETTLEMENT 里找 Johan 拿。

Johan 没有直接给我零件，而是让我去附近匪徒盘踞的一个废弃修理厂去取零件，我费尽九牛二虎之力拿回了零件，不过这一番辛劳也是值得的：我拿到了一辆属于自己的汽车。

丢失的部件 / 寻找部件
MISSING PARTS/FIND THE BUGGY PARTS

先去营地里找 Durar，拿到他的单子后驾沙地摩托去 OUTTRIGGER SETTLEMENT，在门口的车棚找到正在修车的 Johan，这家伙让我们自己去老水坝那边的废弃修理厂（Wasted Garage）里去找零件，为了防止我们出师未捷身先死，这位工程师还赞助了我们一些手枪用的特殊弹药“Fat Man”。

出门后沿着去通讯塔那条路前进，仍然小心路上装备精良的敌人，从另一条路进入水坝，钻过水坝来到废弃修理厂（Wasted Garage）。

进入修理厂后，直接来到修理厂五层，五层右手边的一个房间里可以发现一个“Hardware Packet”，这东西可以用来合成开锁器，看到就不要错过，之后继续前进发现这里通向四层的大门上了锁，这里要合成一个开锁器，目前所需的道具数量肯定是足够的，合成一个开锁器就可以进入四层了。之后尽量随时保证身上的道具足够合成一个开锁器，因为本作的密室中一般都会放有大量补给以及很多素材。

四层敌人颇多，最好利用掩体步步推进，敌人冲过来就换霰弹枪迅速击毙，对付那些和你对射的敌人时不要着急，如果敌人过多就先用回旋镖清理一部分。消灭掉所有敌人后在本层搜寻一下，在地图中部的一个悬吊在空中的机器上可以找到部件之一“Alternator”。拿到所有的东西之后来到位于地图中部的通向下一层的大门下楼来到三层。

三层初始位置地形颇为狭窄，敌人还会投掷手雷，所以这里绝对不要冒进，把敌人引出来一个个清理，必要时我们也可以使用手雷，全灭敌人后先不要进入那个需要开锁器才能打开的大门，来到通向二层的通道那里，在走廊旁边的架子上找到一个 Hardware Packet 之后再回去开那个需要开锁器打开的门，可以拿到一些补给品。

二楼的情况要好一些，全灭敌人后在一辆废弃的汽车上可以找到关键部件 Distributor Cap，不过拔下这玩意之后汽车会剧烈爆炸，这样另一部分敌人会被惊动。消灭掉这部分敌人就可以下到一楼了。

来到一层，存好档，我们要对付 BOSS 了。作为游戏里的第一个 BOSS，这个家伙简直是智力低下，他的攻击方式很简单，就是躲在炮塔里向你射击，不过在射击一阵无果之后他会大吼一声，把头露出来并指示自己的小弟上前攻击，这个下命令的阶段硬直奇大，我们可以掏出手枪换好 Fat Man 弹药后从容地打他的头，当他的 HP 低于四分之一的时候，他的动作会变快，射击也会更加疯狂。这里我们可以先躲着，等听到“嘶”的一声机枪冷却声音的时候，就可以瞄准他的头部射击了。总之，只要不贪枪，对付这个 BOSS 是非常简单的。消灭他之后绕到他后面去可以拿到 Piston Assembly，然后搜刮一下附近道具，来到一层的一个锁住的大门前，合成开锁器进去拿到一些东西之后就可以从附近的出口离开回到外面了。

回到哈格的营地找到 Durar，任务完成！拿到自己的车子的同时还在 Durar 旁边拿到了一个通讯器 tow radio，日后车子出了毛病可以打电话让他把你拖回去。

拿到新车之后再去找哈格，他决定这次让我去做一个大任务：摧毁匪徒们设立的路障，这些无法无天的家伙们设立的路障严重影响到了附近的营地，很多营地都无法正常获得补给。虽然很像铲除这个据点，不过由于匪徒们装备精良，平常人几乎无法靠近。当然，现在不同了，我在前几个任务中表现出的强大战斗力已经让哈格动心了，他决定把这个长久以来都想做的工作交给我。当然，本着互助原则，他“赞助”了我一把狙击步枪。

摧毁路障
DESTROY THE BARRICADE

出发之前可以去商店那里买一把突击步枪，价值 275 美元，还算是物美价廉，相信前面几个任务中你已经见过这玩意的威力了，拿一把在手里总是舒心得多。

找到哈格对话拿到狙击枪后出发，注意本作狙击枪的默认缩放功能操作有点奇怪，是按 A 键进行缩放的，不过习惯就好。那个路障几乎一出车库就能看见，所以最好不要开车出去，免得被火箭筒轰成一堆废铁。可以利用岩石作掩护远远地干掉守在路障建筑中的敌人，建议先干掉中层的两个用火箭筒的敌人，只有他们可以在远距离秒杀你，那些拿枪的敌人威胁不大，这距离他们就是在乱枪打鸟而已。

干掉所有敌人后来到路障那里，按照提示安装炸弹后炸毁大门，回去找哈格交任务就可以了。不过在回去之前先找一趟 Durar，完成一场简单的时间挑战赛之后可以获得车辆升级部件。比赛过程简单之极，就是把车开出去碰一下路上的蓝色光标再开回来即可，时间非常充裕，在赛场中还能见到一个变种人，可以顺便碾死。

看我消除了匪患，哈格很高兴，但是同时表示他们已经无法再收留我了，我的一系列行动已经吸引了当地管理者维安机构（Authority）的注意，哈格有家人，不想惹麻烦，于是只好告诉我当局在找我，我现在必须离开营地，否则维安机构可能会以种种理由摧毁这个营地。不过在我临走之前，哈格还有最后一件事要我去做：找 Wellspring 的梅尔·克莱顿（Mayor Clayton）要物资援助。况且，附近只有克莱顿那里能帮汽车加上武器，我也有必要去一趟。

来到了 Wellspring，这里的气氛和之前我到过的营地截然不同：人们很冷漠，并不欢迎外来者，这里法度森严，秩序井然，因为一旦有人犯法，就会遭到驱逐，任其自生自灭。虽然这里很安全，但是给人一种死气沉沉的感觉，而且人与人之间似乎只有赤裸裸的利益关系。说实话我不是很喜欢这里，不过目前我公事在身，不得不先去找梅尔。找到梅尔后他答应给予援助，不过筹备物资需要一段时间，而我既然能得到哈格的信任，梅尔自然也明白我的能力，他也答应让我在这里等一段时间，不过想在这里留下的话，必须先换一件衣服。

丹的讯息
DAN'S MESSAGE

驾车赶往 Wellspring 城，在路上会遇到敌车堵截，不过我们目前没有武装，除了夺路而逃之外也没啥办法。冲到城市附近敌人就自然不敢追过来了。在城门口和守卫对话后从守卫身边的小门进城。

进城之后正面台阶上那个红色的小门就是梅尔·克莱顿（Mayor Clayton）的办公室，进去和坐在椅子上的他对话，再次对话后他就明白了我们的用意，他答应给予援助，但是我必须先去换一身衣服，免得给他的城市带来麻烦。

“哦，你看起来和我们的人民简直没有两样！”梅尔看到我的换装后高兴得不得了，我就知道这家伙看来打算留我在这给他干活了。

他不仅收留了我，还给我找了个车棚放车，看来他已经把我视作这里的一员了。不过成为一个彻头彻尾的废土人的话还需要最后一种重要环节：获得一辆有武装的车，好在，在这里也能找到相关专家。

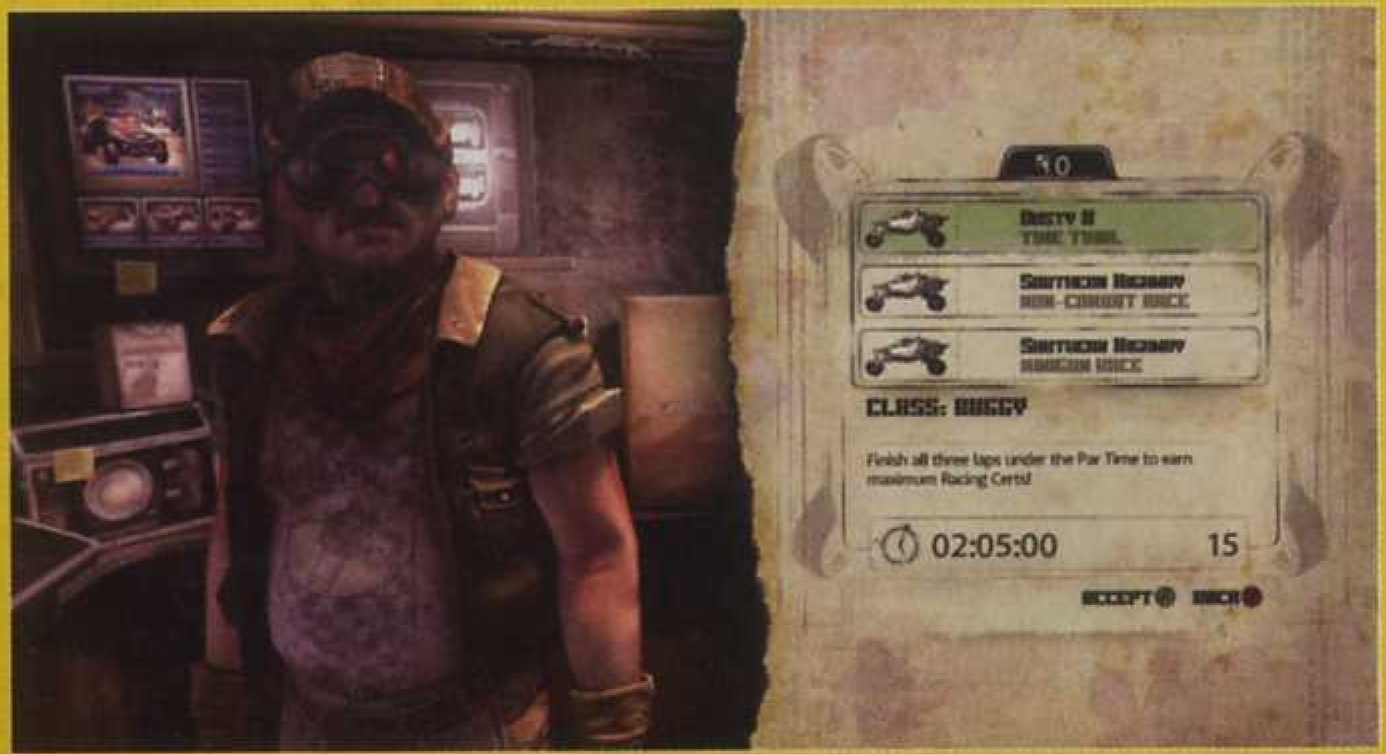
不过对我来说更重要的是我认识了这里的治安官史瑞夫，相信他可以成为我今后一段时间的雇主了。

换装 / 租车棚 / 武装你的车
CHANGING CLOTHES/RENTING A GARAGE/ARMING YOUR BUGGY

穿过门前广场来到城市后半部，在这里可以找到一家黄色招牌的商店，招牌上写着 OUTFITTER 几个大字，看来就是这里了。进门和店主 Coffer 对话，我们的装束有三种选择：Wastelander（商店打折）、Roughneck（降低伤害）和 Fabricator（增加合成能力），三种服装各有千秋，不过如果大家玩的是高难度的话，建议选择 Roughneck，至少能增加生存能力。顺带一提，拿完衣服之后，Coffer 这里还能买到很多先进的武器和武器护甲升级用品，不过价格不菲……这里提醒大家，他出售的那把维安机构轻机枪（AUTHORITY MACHINE GUN）不要买，后面可以在一个地方找到一把（找到那把枪的时候笔者肠子都悔青了……500 大洋打水漂啊）。

回去找梅尔，他教我们去租一个车棚，出门后在路对面就可以看到 Mick's Garage，进去和老板 Mick 对话就能租到车棚。

最后一件事，给车上武器，穿过院子来到城市后部，上楼之后找到史瑞夫（Sheriff）警长的办公室，进去对话获得改装许可。然后出门绕路来到城市一角的 Rusty's Auto Parts，和 Rusty 对话后，他答应帮你改装，不过，你需要先赢得一场赛车比赛。去旁边和 Jackie 对话，结束后去找他身后的售票亭里那家伙，对话后正式开始比赛。我们上来有三种赛事可以选择，从上到下分别是时间挑战赛、无战斗竞速赛和战斗比赛，我们必须赢得其中一场比赛才可以打动 Rusty 给我们加装武器（换句话说就是凑够足够的赛车点数……）。比赛本身都非常简单。加装完武器就可以回去找史瑞夫警官了，如果大家想捞点小钱的话，可以去城里的酒吧（就是之前被士兵挡住进不去的），找老板 Sally 对话，接下她的任务，今后你每击毁一辆敌车，都可以在她这里拿到 10 美元和 1 点赛车点数。



我来这里的初衷其实是帮助哈格拿到补给，现在折腾了这么长时间，相信哈格也等急了，现在是时候回去找他了。

看到我开回一辆全副武装的汽车，带来了他们期待已久的补给，还换了一身不那么显眼的衣服，哈格也明白我在那里过得不错。送给我一把十字弓作为谢礼之后，他欢送我离开了他的营地，在离开之前，他提醒我附近已经有闻我之名赶过来的人了，叫我小心。而从现在开始，我的栖身之地将会是 Wellspring 城。

补给哈格营地
RESUPPLY DAN HAGAR

驾车赶回哈格的营地，路上依然有敌车阻拦，不过目前我们可不怕他们了……愉快地清理掉这些路上垃圾吧！

和哈格对话后摘下墙上的十字弓，现在可以走了，不过走之前建议先去商店里补充一下物资。回到 Wellspring，下一步的任务要去找梅尔来接。如果你已经干掉了几辆敌车，可以去找 Sally 拿一些赏金和点数。

我的第一个正式任务听起来很简单：去一个矿洞里找一种名叫 Feltrite 的提取物标本，不过用膝盖想也知道这玩意如果不是被重兵把守，那梅尔早就自己把它拿回来了。虽然他说这是个“小问题”，不过……还是准备万全再出发比较好。

东西虽然拿回来了，但是梅尔还需要你找到一个认识这玩意的专家，也就是科瓦希尔（Kvasir）老头，他是个科学家。当然，一事不烦二主，这个工作还得我来做，不过本着废土互助生存法则，他也必须再出两百块让我跑一趟。

一番长途跋涉后我见到了这个老头，在现在的时代，研究科学的都是怪人，科瓦希尔也不例外，他的一切行动几乎都是靠机械完成的，看着他的动作我无数次地联想到了一只蜘蛛……不过好在他还算是个好人，知道我是从方舟里出来的，对我还算客气。而且他也告诉我我是多么幸运：如果被维安机构抓到又不能为他们所用的话，我会像一只臭虫那样被他们抹死。不过好在这个世界上还有一些有良心的人，他们称自己为抵抗者（Resistance），他们顽强地反抗着维安机构。而我，很可能就是他们最需要的人。不过就凭我现在的能力还不足以对抗维安机构，老头决定提升一下我的身体能力，不过当然，我需要先帮他找到他要用的设备，而那件东西，就在现在被称为死城（Dead City）的地方。

可以看得出，死城原来绝对是个繁华的大都市，不过目前这里除了变种人、碎肉块和鲜血之外什么都没有，一路前进，我不知道被眼前场景恶心得呕吐了多少回才拿到那件设备，相比之下，什么巨型变种人真是小菜一碟了。拿回设备之后，老头信守诺言给我进行了身体能力升级，提升能力的感觉真不错。嗯，虽然我不想再回味一次那个过程。

临走之前老头让我给梅尔带一份见面礼，见到这个东西，相信梅尔就会明白自己面对的维安机构到底是个什么东西。

能源矿洞
FELTRITE CRATER

准备好之后就可以出发了，这段行车距离不短，路上敌人也不少。来到目的地之后消灭把守在这里手持自动武器的敌人就可以来到钻井平台拿到能源标本了，拿到标本就没有理由留在这里了，赶快回去交差。

没想到这个贪得无厌的胖子居然还叫你再帮他一个忙，不过看在钱的份上还是答应他吧。去往科瓦希尔老头家的路上敌人也很多，出发之前请确认你的车正处在最佳状态。来到这个老头的家之后发现他居然把通向自己家门的吊桥拉了起来，想找到他就要在吊桥前的对讲机处跟他打个招呼。对话过后就可以过桥下到老头的实验室了。

一番对话之后我们需要去死城（Dead City）帮老头拿一些设备，出门驾车来到那个荒凉的原野，这里敌车不少，如果弹药不足的话可以把车停在立交桥下，他们就打不到你了，然后快速顺着路标跑进下水管道进城即可躲开这帮车匪。

城里的敌人基本上都是变种人，由于这种敌人死后尸体会化掉，所以不能从他们身上获得补给，弹药省着点用，如果敌人不多的话尽量用拳头或者枪托解决为好。消灭敌人后来到地面上，这里会有成群结队的变种人扑向你，用霰弹枪或者回旋镖解决他们吧。消灭大部分敌人后一个体型巨大的变种人会赶到，他装备着大型榴弹炮，皮糙肉厚攻击力又强，不过相对来说也好对付：他的动作很慢，而且除了发射榴弹炮之外缺乏别的攻击方式，只要一边绕着他转圈一边用突击步枪扫射就可以轻松将其解决，不过不要离他太近，这家伙拳打脚踢的攻击力也不低。消灭掉巨型变种人之后就可以从旁边那个刚才不断冒出变种

人的大楼里走进去了。

爬楼梯上去，在某个房间中我们会被大量变种人偷袭，由于房间中地形狭窄，如果发现身边敌人过多的话就要果断用霰弹枪开路，消灭敌人后从房间中出去来到外面。可以发现对面的大楼上有两个变种人在向我们投掷燃烧弹，这里最好不要浪费宝贵的狙击枪弹药，拔出你的手枪远程瞄准解决他们为好，再前进消灭一些变种人后从大楼的另一边下楼，这里会遇到一只蓝色的巨型变种人，建议先在前面存好档再下来对付它。

蓝色变种人的实力比起之前遇到的榴弹炮水货要强得多了，这家伙的主要攻击方式有三种，第一种是冲撞，也是他破绽最大的招式，看到他冲过来往旁边闪开，他就会轰隆一下撞在你身后的墙上，这时候可以掏出霰弹枪贴近猛射，第二种方式是利用右臂的触手中距离抓你，由于这招速度很快，很难躲开，中招之后不仅会造成大量体力流失还会造成短暂的视线不清，躲避这招的方法就是最好不要跟他保持中距离，避免他出这招，还有一招就是投掷回旋镖，看到镖冲你飞来躲开就可以了，平时最好还是跟他保持距离用突击步枪扫射，一旦他使用冲撞就换霰弹枪近距离猛射，一会儿就可以打倒这个大家伙。

干掉敌人后从广场另一侧下楼，干掉冲出来的变种人之后可以看到地上有一根长长的电线，电线两头各有一个开关，先按下房间里的开关开启电源，再按下门旁边的开关就可以进门了。

下楼会发现一个浑身脓包的恶心敌人，对付这家伙最好近身用霰弹枪轰，干掉它之后进入死城中心区。出门之后可以在对面看到一个上锁的大门，打开大门可以拿到不少补给品，而中间那个有开关的门和前面的门一样，我们需要先去开启电源，不过这次电源的位置……反正地上开的那个小洞我们是绝对爬不进去的，往门里仔细看看可以看到一个黄色的煤气罐，打炸那个煤气罐就会炸开另一侧的大门，进去之后不但可以拿到大量补给品还能顺手拉开电源开关，回去打开大门吧。

按动大门旁边的电源之后会冲出一大群敌人，不仅有烦人的变种人，还有很多那种浑身脓包的敌人，他们只要出现就会嘶吼着想你冲过来，霰弹枪弹药不要吝惜，不过也要随时留意那些浑身脓包的恶心家伙，他们从远距离会想你吐口水，被喷中可不是轻伤，最好先干掉这种敌人。下去之后出门来到一个中间有个奇怪石雕的庭院，从庭院的另一边下楼可以来到一条马路上。这里会毫无新意地涌出成群结队的变种人，消灭干净后在马路的一个角落里可以发现一个小门，进门后沿路前进就可以来到医院了。

从医院的高台上跳下去可以在一个机械旁边找到一个火箭筒，刚拿起火箭筒就会发现身后出现了一个和一座楼那么高大的变种人，现在知道为什么给你火箭筒了吧……我们要先解决掉这家伙。

和这个家伙战斗很程式化，上来先给它核心一炮，然后他会退到远处扔石头，它扔石头之前会用红外线瞄准一下，并且会非常短暂地露出核心，我们要用火箭筒瞄准好，算好提前量开炮，保证它核心露出的时候正中核心。然后它会扑上来，攻击方式变为用拳头砸，躲开三拳之后他会咆哮，这时候头顶上的核心会露出来，瞄准开一炮就会打掉它 1/3 的 HP，如此三个循环就能解决问题，不过越到后面 BOSS 的攻击会越疯狂，注意躲避。火箭弹不够的话去刚才拿火箭筒的地方可以找到弹药补充。

解决掉这个大块头之后从房间的另一边下去，一路消灭疯狂纠缠你的变种人和脓包怪之后绕到医院内部，在医院内部最深处手术室的桌子上可以找到升级道具 Defibrillator Upgrade，好吧，赶紧顺着敌人给你开的路离开这个略微让人反胃的地方，回去找科瓦希尔老头交差吧。

JK stiles，一个面目可憎、自私、残忍、毫无助人之心的家伙，如果不是为了帮警长办事，我可能这辈子也不会和这样的人打交道，也不会去完成他那些无聊的挑战。不过这家伙还算言而有信，让我拿到了我应得的东西，这就是废土生存法则：只对事，不对人。只要有需要，就算是禽兽也可以交往。

新车的渴望
CUPRINO NEEDED

开回 Wellspring 交任务，下一个任务需要去找史瑞夫警长。他需要你运一些物资，不过你目前的车肯定不行，你需要搞一辆运输车（CUPRINO），而跟车有关的事情，最好去找 Jackie 谈谈。不过 Jackie 表示这种车你只能去找 JK stiles 去想办法，没办法，开车去找他吧。

一路来到这家伙的老巢，见到了这个令人生厌的家伙，他一口答应我们借车的条件，不过，想拿到车，先从竞技场里活着出来再说。

竞技场中的敌人都是变种人，也就是说不能给我们提供弹药补给，大家在进入竞技场之前请准备好足够的弹药，尤其是霰弹枪。竞技场本身很简单，就是在每个屋子中杀光每个敌人就可以了，由于屋子本身比较小，不要被围攻，到达下一个场景前可以找到补给品。

第一场景：最后会在场景四角出现四个站在高台上投掷燃烧瓶的敌人，看到柱子升起来就瞄准好，敌人刚出现就射击，争取在他们开始攻击前干掉一两个，这样不至于被四个投掷燃烧瓶的敌人围攻。

第二场景：场地周围那个不断旋转的钢铁大猩猩是个杀敌利器，我们可以站在轨道上引敌人过来让他们变成大猩猩脚下的碎肉末，不过记得自己可一定要躲远点。

第三场景：射击那个赌博机前的靶子可以摇奖，摇中哭脸的话就要和一大堆敌人开战，这里笔者继承了自己“逢赌必输”的老传统，连续读档四次都是哭脸，我现在都开始怀疑有没有可能转出别的东西来……

第四场景：灯光变红时照亮的那块砖会冒出尖刺，躲远点，这里最好别吝惜霰弹枪的子弹，出现敌人就第一时间击毙，不要想着利用尖刺杀敌了，效率很低的。

战斗结束后会出现一个之前在死城见过的蓝色巨型变种人，老办法对付，消灭他之后就可以从竞技场里出来了。竞技场在前期算是个不错的赚钱途径，记住这里，以后可以常来。

目前先不管这个残忍的竞技场，拿到车要紧。赶回 Wellspring，找 Jackie 对话，再去他后面找 Slim 对话开始一场赛车比赛，很简单，何况在比赛过程中我们还能按 LB 键使用近乎于耍赖的手段……获胜之后就拿到了这次需要拿到的新车。现在可以回去找史瑞夫警长谈运输事宜了。

警长高兴地看到我拿到了运输车，他向我交代了接下来的任务：给附近的哨兵塔输送补给，本来这个补给应该是定期进行的，不过由于车匪横行，已经很久没有人敢去了，我正好是他们看起来最合适的那种人：身手不凡又不乏胆识。

补给哨兵塔
RESUPPLY THE WATCH TOWER

其实这个任务更像是一个试车任务……开车赶到哨塔把补给品给哨兵就可以了。顺便可以在路上享受一下你的新车的强大性能，过够了瘾就可以回去找警长。

拿到新车之后果然舒心了很多，运送物资这类工作目前对我来说简直是小菜一碟，不过警长接着就交给了我一个大任务：捣毁匪徒们的炸药储备。这任务听起来有够刺激。

来到匪徒们的老巢，我确定警长的担心是对的：如果不销毁这些炸弹，难保有一天匪徒们不会用炸弹把城市炸个稀巴烂，利用警长给我的汽车炸弹，我捣毁了这个危险的贼窝，不经意间，我拯救了这个城市。

捣毁炸药储备
DESTROY THE BOMB CACHES

任务开始之后从警长手里可以拿到一些补给品，这些东西可以合成出汽车炸弹（RC Bomb Car），最好合成几个备用。

驾车来到离城市不远的匪徒们的老巢（Shrouded Bunker），这个场景曾经在游戏预告片中出现过，现在我们需要亲手攻陷这里。进门之后第一个场景敌人不算多，可以利用掩体各个击破。虽然敌人会增援，但是这种火力级别的敌人就算是增援过来也就是给我们送弹药的。全灭敌人后会看到场景一角有一个能让玩具车进去的口，把玩具车开进最里面有一大堆红色炸药桶的场景（驾驶方法和普通车没有差别），按下A键，轰……

这下好了，想不惊动敌人都不可能了，顺着刚刚被炸开的门往里走，消灭随电梯出现的敌人之后乘坐电梯下去，这里也是一个敌人聚集的场所，注意那些手持霰弹枪的敌人，他们会疯狂地跑过来和你对射，挨一枪可不是闹着玩的，尽快解决为好，消灭掉这些亡命徒之后那些蹲在掩体后面手持自动武器射击的家伙就威胁不大了，稳扎稳打即可，消灭全部敌人后继续前进，走到死路之后就可以从墙上的排水管道钻进去。

爬出来之后消灭眼前的敌人，正面的大门有门禁暂时打不开，先下楼解除门禁吧。楼下的敌人不算少，但是配置上没有什么新意，不要冒进就问题不大。消灭全部敌人后可以在通道里的一个小屋子中拿到门禁卡（Key Card），回到楼上开门继续前进。

进门之后的场景中有大量敌人盘踞，不过可惜的是我们是居高临下对付他们，利用优势地形消灭掉所有敌人后我们需要再一次利用汽车炸弹炸毁炸药储备，这次的汽车炸弹入口在哪儿呢？其实就在我们下楼的楼梯下面。

炸开一条血路后继续前进，眼看两个炸药库都被炸成灰烬，敌人肯定急眼了，接下来的一段路敌人非常多，虽说还是霰弹枪亡命徒＋自动步枪枪手的配置，不过由于敌人数量众多，很容易被敌人火力压制得抬不起头，如果遇到这种情况不妨使用汽车炸弹，直接驾车冲到敌人中间按A键自爆可以清理掉大量敌人，一路向上走，来到之前坐电梯的大厅中消灭全部敌人之后可以看到一个身穿装甲的敌兵带着两名手下从正面的半圆形大门中冲出来，可以先开一辆汽车炸弹过去，先下手为强炸他们一下，之后可以慢慢料理重甲兵，对付重甲兵最好的办法是使用手雷，算好爆炸时间之后扔到他的脚底下可以重创他，另外记住，不要在任何情况下试图和他对射，他可以在三秒钟之内要了你的命。

消灭这个大块头之后进入刚才重甲兵冲出来的半圆形大门，你刚一进去，身后的大门就会关上，同时从你的正面又会冲出一个重甲兵！这里最好连扔数颗手雷直接解决，不要给他靠近你的机会，消灭全部敌人之后，你将会看到第三个需要用汽车炸弹炸掉的炸药库，轰的一声巨响，敌人的炸药储备就算是全部化成灰烬了。

不过任务到这里还不算完，我们还需要逃出去，出来坐电梯回到上层，期间敌人会锲而不舍地向你射击，不用管他们，躲好了就行，反正消灭这些家伙也得不到什么好处，赶紧逃离这个即将崩塌的地方为好。

出来之后回去找史瑞夫警长交任务，任务完成！

我满心期待史瑞夫警长可以请我这个拯救了城市的英雄喝一杯，但是没想到回来之后还没等我们开始庆祝，一个消息就打扰了我们的好心情：水务官卡尔森（Carlson）发现有人在污染水源，这可不得了，要知道我们这个城市本来就缺水，水源再被污染的话城市可能会瘫痪，事不宜迟，我马上赶往了事发地点。

在城市守卫的配合下，我们全歼了这股卑鄙的敌人，并且拿到了这些敌人试图施放在水源中的毒素瓶。拿回这个毒素瓶给卡尔森看。卡尔森也不知道这东西的来历，不过他知道有一个人肯定能分析出这种毒素的来历，那就是我们之前见过一次面的科瓦希尔老头。为了城市的安全，我只有再去找他一趟了。

被夺走的水源
HIJACKED WELL

首先要到水源办公室找到卡尔森（Carlson），水源办公室就在一进门的庭院那里，那里有一间上面画着水龙头标志的红色大门。接下任务后从屋子里的井盖下去。

下井可以看到一名受伤的工人，和他对话他会给我们十字弓的特殊弹药Electro Bolts，用这玩意射击站在水里的敌人有一击必杀的效果。

井下地形很简单，基本上是华山一条路，但是这里的战斗难度比较高，首先是敌人种类比较齐全，远中近距离都能造成威胁，其次是敌人行动非常快，路线也很诡异，很多近战型敌人可以通过攀爬场景中那些护栏绕到你的后面对你发动偷袭，如果你正在集中精力和敌人对射的话，很可能被背后的敌人乱刀砍死，这里要边打边退，不能让敌人绕到你的背后，一旦发现敌人已经包抄到了自己的背后就用突击步枪或者霰弹枪连续射击争取迅速干掉敌人，如果敌人站在水里，那就不用客气了，祭出十字弓电死他们！地下水道的很多场景都比较狭小，有时候两三个近战型敌兵沿着诡异的路线向你冲过来，这时候枪械射击可能无法阻止他们的前进，可以利用回旋镖打头秒杀。走到一个类似于水闸的场景时候会有一名敌人关上大门，虽然我们可以通过下面的开关开启大门，但是这家伙一发现我们开启大门就会再次开动开关关门，所以这里要先解决掉这名敌人再开开关，然后马上站到大门前，利用大威力武器阻止敌人增援扑向开关，等进了门之后战斗就毫无难度了，整个地下水道场景，可能也就是这个机关能给玩家制造一些麻烦。

来到最后的场景，会发现一名城市守卫，他招呼你和他一起进攻敌人的老巢，和他一起来到水源地，等NPC战士开启大门后，三名NPC会勇敢地冲进去和敌人肉搏，其中能看见脸的那位几乎是无敌的，我们只要躲在大门外狙击敌人就好，干掉全部敌人后跟着那名城市守卫进入水源地，可以在场景中间发现一个巨大的类似挖掘机的东西，拿下挖掘机上的毒素瓶（Toxin），接着按动挖掘机平台上的开关来到上层，沿路出去就可以回去找卡尔森交差了。

找到科瓦希尔老头询问了毒素的事情，没想到他见到这瓶毒素之后却显得格外兴奋，连声告诉我他的伟大发明：精神控制装置就差这一种毒素就能完成了，好吧，我就当行行好给他了。

造好精神控制装置，他让我把这玩意带回去给Wellspring的抵抗组织头目伊莉莎白（Elizabeth），他告诉我，对于抵抗组织来说，今天可真是值得庆贺的一天，看我还不太明白，他就让我自己去找伊莉莎白确认情况。

伊莉莎白神秘兮兮地把我领进了密室，并且告诉我抵抗组织的目的就是帮助从方舟中出来的人对抗维安机构，他们已经注意我很久了，现在，他们打算利用我的能力来完成一个大任务……

致命输送 / 秘密运输
DEADLY DILIVERY/SECRET DELIVERY

开车去找科瓦希尔，剧情结束后再把车开回来到酒吧里找坐着看报纸的女性客人伊莉莎白（Elizabeth）对话接下一个任务，这两个任务就这么完成了，当然，没有奖励。

马歇尔上尉，抵抗组织的头目，目前被关押在维安机构的监狱里，我需要把他救出来，当然，答应去救他倒不是因为我有多么仗义或者助人为乐，我也需要抵抗组织的力量来保护自己，这也算是废土生存法则的一部分吧，我解救了他们的首领，他们就必须为我提供保护。

虽然临走之前被马歇尔摆了一道，但是我也算成功地救回了他。不过这个救援行动也让我直接暴露在维安机构面前，现在他们知道了我是从方舟出来的，还数次坏了他们的事，现在他们已经迫不及待地把我抓回去了，而这次的解救行动，也将我和抵抗组织牢牢地捆在了一起。

解救马歇尔上尉
LIBERATE CAPTAIN MARSHELL

要知道这个任务的内容可是劫狱，所以在出发前请做好万全的准备，不仅是人，最好让你的车子也处在最佳状态。

驾车来到监狱大门口，不要把车停在监狱正面，因为这里显然不是太欢迎你，把车藏好后解决掉门口的哨兵，来到监狱门前闪着绿光的装置处开门进去，然后从门内的楼梯处下去，顺着山谷前进钻下水道进入监狱内部。

进入监狱内部后右转，途中可以在一个台子上发现电浆手雷（EMP Grenades）的合成方法，再往前走可以发现一道被光束封锁的大门，直接给光束门旁边的蓝色装置来一发电浆手雷就能进门了。

进门之后不可避免地会和敌人开战，这里有一种手持能量盾的敌人，这种敌人最好也是先用一发电浆手雷破盾再打，如果你枪法好也可以打他暴露出来的肩膀部位直接打死。往前走一段路干掉几名敌人后发现下一道光线封锁门，不过这道门的机关并不在门旁边，而是可以在一旁的房间中看到，通过房间窗户扔一颗电浆手雷过去就可以解决问题。进门后会出现大量敌增援，正面对射的话效率不高，不如绕回之前扔电浆手雷破坏机关的地方从侧面打击敌军。

杀光敌人进门后敌人的防卫系统开启，这些自动炮台也需要我们用电浆手雷干掉。一路前进，来到一扇光束封锁的大门那里，开启机关后进门，发现这里似乎就是牢室了，这里分为上下两层，在下层可以看见有一些盗贼在攻击敌人的军队，当然这些赤手空拳的盗贼是无法真正帮我们解决掉敌军的，不过至少可以帮我们拖住敌人，解决掉这里的敌兵后下楼就可以看到马歇尔上尉，调查他牢室对面的机关后就可以按动牢室旁边的开关放他出来了。

就在我们准备撤退的时候，忽然警报声大作，敌人的援军出现并利用光束门封锁了道路，马歇尔上尉试图解除光束门，而我们的任务则是消灭这时候冲过来的敌人，这里的敌人向你靠近的意识比较强，最好躲在一个角落里，这样可以在避开敌人射击的同时消灭一个个冲过来的敌人。

跟着上尉来到外面的大庭院中，这里地形开阔，敌人数量虽然多，但是利用好掩体的话解决掉敌人并不困难，敌人会利用高台上的架设机枪，看到有人站在架设机枪前就要第一时间狙掉，剩下的敌人不足为惧。

消灭全部敌人后从楼梯来到上层，这里需要毁掉光束门，而光束门的控制装置在架设机枪后面的房间里，瞄准了再投弹过去吧。如果电浆手雷不够的话可以在周围找到相关合成材料。来到另一边解除机关放马歇尔进来，他开始在门上放置炸弹，不过当然你也别指望可以在这里悠闲地欣赏他放炸弹时候的英姿，因为敌人的增援到了。

这批敌人数量比较多，不过我们也可以利用刚才把我们压得抬不起头的架设机枪来对付他们，消灭全部敌人后大门也被炸开了，进去之后的情节颇为搞笑：马歇尔告诉你：哦我的孩子，我很抱歉你得另找一条路出去……听完他让人火大的废话之后赶紧出门找路去吧。

不过好在还有好心的敌人，你刚出门敌人就会从你后面冲出来，消灭掉他之后进入这个不会随手关门的孩子撞开的大门，沿路走就可以出去了，赶紧回酒吧楼下的抵抗组织基地找伊莉莎白和那个忘恩负义的马歇尔算账吧。

现在我开始为抵抗组织工作了，他们给我的第一个任务是取回方舟里的身份资料，他说这个东西非常重要，每一个方舟里走出的人员都会有一个独有而重要的身份信息，当然，维安机构也在寻找着我的身份信息，他们叮嘱我千万小心。

取回身份资料
RECOVER TO DRIVE

驾车前往游戏开始的地方，来到方舟前，这里已经有了敌人的重兵把守，杀进去拿到资料，再返回的时候一出方舟大门就会看到敌人的侦察机器人，随后敌人增援也赶到了，消灭他们之后就赶快开车回去吧。

他们给我的第二个任务是取回死城里的研究资料，马歇尔说这个东西非常重要，因为伊丽莎白怀疑最近神秘出现的变种人可能是维安机构人工制造的。当然，想取回这个东西，我还得去一遍那个倒霉的死城，这次面对的敌人可不只是变种人们了。

丢失的研究资料
LOST RESEARCH DATA

接下任务后可以先转身拿到一些补给品，之后驾车赶往死城，从老地方进城。这次城里的敌人是维安机构的士兵，虽然战斗力比起变种人要强很多，但是好在可以从这帮家伙的尸体上找到补给，稳扎稳打的话难度不大。

和上次不一样的是，这次我们需要反着走，进门之后进入正面的房间，往右走进入之前拿升级装置的医院。医院大堂里的敌人比较多，最好可以占据高地利用地形优势——搞定。消灭敌人后来到医院大堂，下楼梯进入走廊中。往前走几步发现一扇闪着红灯的大门，离近了还能听见“嘀嘀”的倒计时声，赶快找个掩体把自己藏起来，很快敌人就会突破大门冲进来（冲进来之前会听到很明显的砸门声音），先扔一个手雷的话会轻松很多。

杀回之前和超巨型变种人进行BOSS战的场景，上楼梯继续往医院外面赶。接下来的战斗要通过瞄准红外线确定对手狙击手的位置，先干掉狙击手再解决其他敌人，否则你会被敌人精准的枪法压得动弹不得。来到外面的公路上，大批敌人从天而降，其中包括一个盾牌兵，最上方还有一名敌人使用架设机枪对你进行压制，还是建议算准落点直接扔一颗电浆手雷过去为妙。

上楼可以发现这里已经被维安机构拿光束门挡住了，从左边的小屋进去可以看到光束门的控制器，这里可以等一下，等敌人巡逻兵来到控制前的时候扔一颗电浆手雷，连开门带灭敌一气呵成。消灭这里的敌人后就可以在研究室里找到这次要拿的研究资料（Research Data）。

拿到研究资料后继续前进，来到大街上，这里的敌人喜欢和我们在远程对射，由于敌人火力占绝对优势，这里建议躲在场景的角落里用狙击枪和他们慢慢周旋。战斗中不时有敌人的空降部队从天而降，看到他们落下来就直接用突击步枪扫两枪让他们变成断线的风筝吧。前进过程中会发现一道光束门，看到这扇门的话就不要试图在当前场景寻找控制装置了，这玩意的控制装置需要从另一边下楼在地下室才能找到。

一路前行，通过那个宽阔的广场之后回来到城市入口处，这里有一个身着银黑色护甲的维安机构重装兵驻守，建议先消灭掉其他两名杂兵，然后退回刚进入这个场景的台阶那里和他对峙，他不会冲过来，只会在远处扫射，等他一轮扫射完成后出去攻击他，然后退回来，如此几个回合之后就能消灭掉他。

事不宜迟，赶紧把研究资料送回马歇尔那里吧。

回到城里，这里突兀地出现了维安机构的士兵，看他们万分戒备的样子，我不由得一阵紧张：不会是在找我吧？

不管怎么说先去完成任务。来到抵抗组织基地，看了我带回来的研究资料，马歇尔表示大感欣慰，他告诉我这下我们可算是获得了对抗维安机构的有力武器，不过现在我们的主要目的是：跑路。因为马歇尔证实了我的猜测，我们早就被盯上了，现在我们需要转移到一个安全的地方，而我的一切也会搬移到那个地方，用废土生存法则来说，我搬家了。

在马歇尔的带领下，我来到了抵抗组织的老家地下城，这里很大，而且保留着很多旧时代的技术，这里的负责人叫做雷德斯顿（Redstone），他欢迎了我的到来，不过他也把丑话说在了前面：虽然我是马歇尔介绍来的，但是不能证明自己的能力，我也一样会滚蛋。

地下城
SUBWAY TOWN

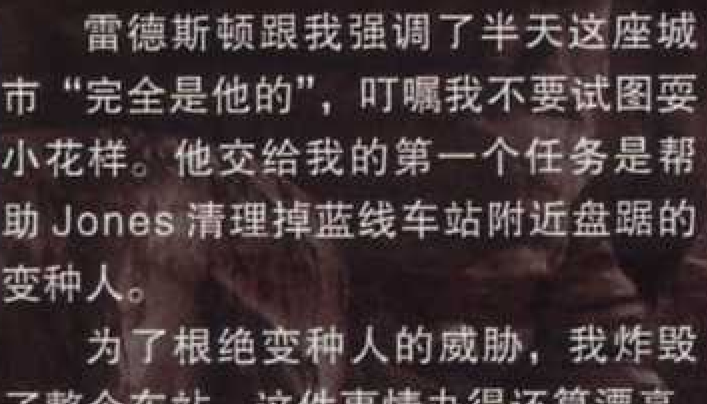
接下任务之后马歇尔会直接用瞬间移动大法带你来到地下城（Subway Town），X360版玩家请在这个时候准备好你的第二张盘。

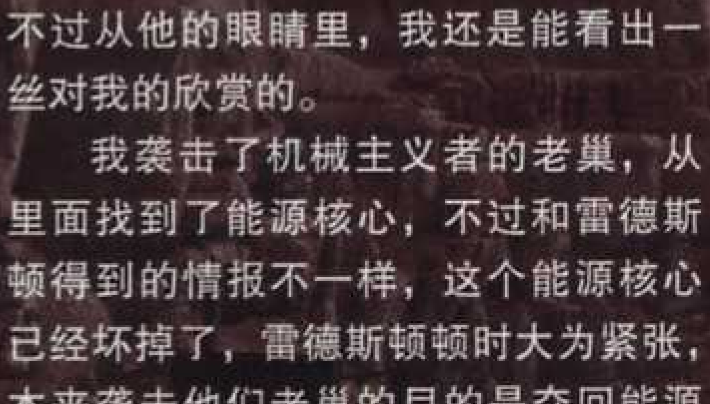
进入地下城，马歇尔会为你打开大门，欢迎来到你的新家！

雷德斯顿跟我强调了半天这座城市“完全是他的”，叮嘱我不要试图耍小花样。他交给我的第一个任务是帮助Jones清理掉蓝线车站附近盘踞的变种人。

为了根绝变种人的威胁，我炸毁了整个车站，这件事情办得还算漂亮，Jones对我表示了感谢，回去找雷德斯顿，他不置可否地交给了我下一个任务：消灭城市中叛乱占领能源站的机械主义者，虽然没有正面肯定我，不过从他的眼睛里，我还是能看出一丝对我的欣赏的。

我袭击了机械主义者的老巢，从里面找到了能源核心，不过和雷德斯顿得到的情报不一样，这个能源核心已经坏掉了，雷德斯顿顿时大为紧张，本来袭击他们老巢的目的是夺回能源控制权，现在闹得机械主义者有可能会切断整个城市的能源供应，在他的连声催促下，我只有试图去连根解决这个麻烦的问题了。





GAINING INFLUENCE

这是一个系列任务，有很多个小任务组成。

对话结束后就可以沿路进入城市内部了，由于没有见过这个城市的负责人，这里所有的功能设施暂时不对你开放，穿过城市上台阶，在楼上可以找到一个大红标志的房间，这就是雷德斯顿的办公室了，进去找这个面目凶悍的家伙对话吧。

炸掉变种人
MUTANT EXPANSION

接受任务之后可以先去他办公室对面的商店里找女老板Jani做一番补给。补给结束后从他办公室前的楼梯下楼，在你面前可以发现一列火车，从火车后面的铁道走进去，在路的尽头可以找到Jones，不过目前最好先去这里的那个由火车车厢改造而成的酒吧和老板对话，击毁敌车给奖励的任务现在要找他了。

对话后来到城市入口处，驾车出去绕到桥下面的蓝线车站（Blue Line Station），进去就可以开始任务了，迎接玩家的将是一场恶战，确认你做好准备再来。

车站里的敌人又是惹人厌烦的变种人，而且数量极多，千万不要被包围。地铁站的地形看似复杂，其实还是只有一条路。而且敌人会不断帮你开门，沿着他们指给你的路就可以了。来到站台中央的大厅，这里会出现非常多的变种人，有可能的话最好在这里配置一个自动攻击的枪塔或者机械蜘蛛辅助战斗，打到一定程度之后一个手持榴弹炮的巨大变种人会杀出，由于此地普

通变种人的增援是无限出现的，所以最好不要跟杂鱼纠缠，直接冲上去用强大的火力配合手雷干掉巨型变种人再消灭剩下的普通变种人。

从巨型变种人身后的房间出去，一路消灭层出不穷的变种人来到站台处，在场景左边可以看到一些安装炸弹的标志，过去把炸弹装上，爬上站台就可以发现起爆器，按下起爆器，轰！

一声巨响，两个蓝色巨大变种人跳了出来，这次的战斗和前一次一样，敌人增援是层出不穷的，尽量先解决两个大块头，方法还是老办法，绕圈霰弹枪轰之。

好了，现在可以回去交差了，困扰城市的变种人问题终于被我们一手解决了，而这只是我们获得雷德斯顿信任的第一步而已。

机械主义者的营地
GEARHEAD VAULT

接下任务后来到商店对面的管理者办公室（Mangement Office），沿着走廊进入大门即可开始任务。

这个任务也是之前预告片里出现过的，这里的敌人不仅火力猛，还会使用各种机械装备，所以这里也不要吝惜我们的机械装备，自动炮塔机械蜘蛛什么的能用就用。转过第一个场景会出现一个重甲步兵，不过这家伙除了血厚一点之外和其它重甲步兵没有不同，老方法应付即可。

上楼之后一路前进，开启机关把挡路的火焰灭掉，下楼之后敌兵众多，还会增援一个重甲步兵，强烈建议在掩体后面趴到确认没有敌兵的时候再往前走，以免突然落入敌人的火力包围网。来到最后一间屋子却发现里面什么也没有，不过马上你就知道里面有什么了……随着封堵住大门的火焰出现的，是两个重装兵！这里一定要随时保持移动，在两个屋子间不停转移来躲避敌人的疯狂射击，好在这两个家伙移动比较缓慢，把他们引到一起连扔手雷可以迅速解决，干掉两个敌人之后就可以从另外一个出口出去了寻找我们的目标了。

上楼之后可以看到一个机关：一架废弃的螺旋桨，在螺旋桨转动的时候试图通过它的行为无异于把自己的脑袋送进绞肉机，趁它没有转动的时候赶快过去为妙。最后在金库里可以找到我们的目标物 Broken Feltrite Power Cell，不过拿到这玩意的同时，又一个重装兵冒了出来。

这个重装兵相对来说还是比较好打的，抽出你的霰弹枪，对着他正面开两枪，他就会一个踉跄背过身去，然后近距离狂轰他背后的红色燃料罐，之后，噗的一声，凤凰飞天！

之后就可以原路返回了，回到刚才看到螺旋桨的场景，消灭这里所有的敌人后墙壁上会炸出一个洞，从洞里出来，一路清理干净敌人（其中还包括两个在背上放了个油罐的重装兵）就可以回去交任务了。

能源的代价
THE PRICE OF POWER

开始任务之前雷德斯顿会提醒你说你的车子还是不够强力，他建议你去换一辆新车。出他的办公室之后连下两层找到穿得像个牛仔一样的 Starky，和他进行一场简单的比赛就能赢下他那辆武装得像堡垒一样的跑车 Monarch。这辆跑车是游戏中最强力的汽车，除了常规武器外，还装备了一门电磁炮，这门电磁炮相当于一个强化版的导弹，不仅威力强劲，还带有追尾功能，是对付后面满大街乱跑的维安机构战车的利器。

赢下车子后就可以出发了，来到目的地之后进入能源工厂内部，这里阻止你前进的机关是放出电流的管线，想通过的话就要操作管线旁边黄色的开关盒。往前走可以看到第二个电流开关，不过这次控制盒在另一边，你显然不能通过意念来拉下它，那么就让敌人代劳吧，掏出手枪开两枪可以吸引敌人的注意力，那个手持近身攻击武器的家伙就会关掉电源冲过来找你玩命，于是……多谢啦。

进门下楼，楼下的那个控制盒暂时无能为力，先不管它，从另一边上楼梯进去，在里面有一个重装步兵在等你，我们可以故意惊动他，然后撤回来，引他靠近场景中的那个黄色煤气罐，他会自己把煤气罐打爆，然后冲上去对着他脑袋补两枪就可以搞定了。解决掉敌人后继续前进，下一个场景中小心敌人后增援的部队，这些敌人居高临下，很容易打到我们，建议用火箭筒快速解决。

消灭全部敌人后来到刚才重机枪兵增援的地方扳动开关呼叫电梯，不过在电梯到来前，我们要先对付成群结队从下面攻过来的敌人，消灭干净敌人后电梯也来了，赶紧上电梯上楼吧。

在上楼过程中发生了意外，机械主义分子的头目对我们冷嘲热讽一番后直接切断了电梯的缆线，不过好在有主角光环护体，电梯居然中途卡住了，赶紧从门里钻出来。消灭掉围追堵截你的敌人之后爬梯子上去，杀开一条血路来到外面，这里会看到一个重装步兵，不过还没等他发威就被一个看似吊扇其实专削人头的机关干掉了，于是剩下的敌人再也不敢过来了（废话，过来的都是傻子……），我们远程解决掉敌人之后就可以蹲着通过这个吊扇机关了。

接下来的一段路上敌兵虽多，却是以杂鱼为主，没什么可交代的，不要冒进就没什么危险。来到一个狭长通道的时候敌人会增援一个背着燃料罐的送死兵，看见这家伙出来的话可以边打边退，争取造成和他一对一的局面，这家伙就没啥可怕的了。通过这里之后会和 BOSS，也就是机械主义者的头目开战。

这家伙虽说是个 BOSS，但是对于我们目前的能力来说简直是太弱了，放一个机械蜘蛛出来，趁他和机械蜘蛛纠缠的时候靠近拿霰弹枪猛轰就能解决问题了，胜利后拉下控制开关，这个系列任务终于迎来了它的最后一步。

冲进刚刚打开的大门，我们面前是一条长长的走廊，一个敌人刚刚冲出来要对你开枪就被身后的人解决了，原来早在你赶到之前，抵抗组织的成员就开始在这里奋战了，现在你的工作就是去帮助他们消灭他们的敌人。出门之后来到一个控制台前，利用面前的开关开启三种机关帮抵抗组织成员虐杀掉所有出现的敌人后进入身后的大门和他们会合。然后就可以回去找雷德斯顿复命了。

正当我准备兴冲冲地找雷德斯顿报告的时候，却在他的办公室门口发现了维安机构的士兵。“滚远点！”显然这些家伙还没意识到我就是他们要找的人，对付维安机构的话，还是马歇尔他们的抵抗组织靠谱些，我唯唯诺诺地“滚远”了，然后飞快地来到抵抗组织基地寻找马歇尔。

马歇尔意识到了问题的严重性，他明白我们要加快步伐了，而拉萨德对于我身份资料的研究有了突破性进展，也许这会帮助我提升能力对抗维安机构。拉萨德告诉我应该去附近的方舟那里找到属于我的一些东西，没办法，我只有出发赶往那里，为了我，也为了这个城市。

方舟装备
ARK EQUIPMENT

赶紧来到车棚，从那个空着的车位坐电梯下去找到抵抗组织基地，和马歇尔对话完后找到一旁的拉萨德（Lassard）。之后就可以直接出门去方舟了。

开车来到方舟前，下车徒步进入方舟，不过现在，这里应该叫做 Jackal Canyon 更合适一些。这里的敌人装备很特殊，头上套着铁箍，然后上半身却是赤膊，瞄准身体中部霰弹枪秒杀即可。我们前进的路上有一扇大门被封上了，我们需要从大门对面的隧道绕到上面去开启机关。路上有无数亡命之徒等待着你去诛杀。

大门开启之后会出现用枪的敌人，不过这些敌人也非常热衷于端着半自动步枪过来跟你玩命，所以对付起来也不算困难。一路走到尽头可以看见头顶上有一条索道，划过去就可以继续前进，之后的移动方式基本都是依靠索道，不用理会在旁边用火药箭干扰你的敌兵，一路冲到底坐电梯下去。

下去之后的战斗不妨采用引蛇出洞战术，因为你一旦现身，敌人就会疯狂地扑过来，无论他用的是什么武

器，所以露一小脸之后缩回掩体各个击破的战术是最管用的。来到一个山谷中，这里会出现很多红色的气球，气球上绑着手雷，而这里的敌人数量很多，火力也比较强，硬拼的话损失会比较大，好在山谷中部有个存放补给的小山洞，可以躲在里面等近战敌人一一上钩，然后再利用地形优势慢慢射死下面放冷枪的敌人。

进入一个山洞后，身后的洞门会被锁死，消灭这里的敌人后冲到下面的方舟装置内部，调查方舟装置就可以拿到这次要拿的关键道具方舟装备（Ark Equipment）了。接着出来乘坐一旁的索道就可以回到入口附近的地方，赶快离开这个充满了鬼哭狼嚎的地方吧。

拿回了那件神秘的装备，拉萨德摆弄了一下，看他喃喃自语的兴奋样，我就知道我带回来一个不得了的东西，这个东西记载着目前地球上所有方舟的位置和启动密码。这东西可能是我们复兴文明的关键，或许也将成为我们复兴地球文明的最终机会。长久以来，抵抗机构都试图解放被维安机构束缚的方舟成员，如果能做到这些，那么维安机构就会土崩瓦解。

为了让这些东西发挥作用，我们需要去搞一些大动作，比如抵抗组织另一名成员波特曼所说的那样，主动袭击维安机构的防卫要塞，不除掉碍事的维安机构要塞，我们永远也不可能来到东部大陆实行文明复兴计划。

袭击维安机构要塞
ASSAULT THE AUTHORITY BRIGDE

和波特曼（Portman）对话后，做好万全准备就可以出发了。一路驾车来到要塞（中途需要下车安放炸弹炸开大门）。下车登上要塞顶部，这里会出现很多敌人增援，最好在刚上到顶部的地方慢慢和敌人对峙，不要贸然冲出去，否则很可能会被乱枪打成筛子。消灭掉全部敌人后可以在要塞顶层的两个发信装置上安装炸弹。

之后我们就要开会去找波特曼报告，注意这里会有一辆敌车开上来，人和车可是没法较劲的，所以一定要在敌车干掉你之前迅速坐电梯下去。回去找波特曼，这家伙神通广大地搞来了维安机构的最终武器：BFG，可惜威力巨大的聚能电磁炮目前只有三发弹药……

现在我们可以直扑维安机构的老巢了，只要在维安机构的控制中心上传我的身份资料，那么目前地球上全部的方舟都会被激活。

经过艰苦的奋战，我通过维安机构的发信装置和空间卫星取得了联系，空间卫星激活了星球上所有的方舟，而革命，现在才要开始。

突袭维安机构总部
ASSAULT CAPTIAL PRIME

现在路上的敌车基本上都是维安机构的战车，装备有电磁炮，见势不妙就赶紧跑吧。驾车穿过重重封锁来到维安机构总部，进入大门之后，一开始的一段路程非常和平，直到在一个转角处遭遇两名士兵，残酷的战斗才会真正开始。

前进过程中敌人会不断增援，这里的敌人作风比较凶悍，持有光束盾的士兵经常会冲上来和你近距离对射，看到这种情况一定要及时扔出电浆手雷破盾。由于我们每前进一步敌人都会封锁我们的退路，而且敌人还会主动出击，这样留给我们迂回躲避的空间并不大，所以消灭敌人的速度一定要快。前进一小段还会遇到重装兵，好在这家伙是单个出现的，不算难对付。继续前进上电梯。

从电梯上下来，伊莉莎白警告过你的事情终于变成了现实：这里出现了人造变种人，这些家伙比起一般的变种人来硬了很多，而且手里的武器也是威力巨大的电磁炮，还经常是集群出现的。尽量引诱它们近战并且用霰弹枪解决。消灭掉大批的变种人之后就可以来到楼梯前按下开关了，继续上电梯。

楼上的安全门暂时无法通过，我们只有先从旁边的楼梯下去开启机关。进入安全门之后敌人的配置强了很多，维安机构士兵躲在掩体后面向你射击，而强化变种人则冲过来近战，这里建议玩家采取诱敌战术，先把变种人引过用霰弹枪歼灭，再跟维安士兵们慢慢耗。

消灭通道里的全部敌人之后登上电梯继续向高处前进，这里变种人的行动轨迹可谓神出鬼没，如果想确保安全就要不断移动，不要停留在一个地方，消灭变种人后来到下层开启机关。回到上层继续向前走，敌人出现了重装兵＋变种人的强力组合，如果敌人火力太猛的话建议使用机械蜘蛛来吸引敌人的注意力，重装兵身上有最强武器 BFG 的弹药，千万不要把他们炸得死无全尸。

再次上楼后就可以看到整个总部的系统中枢了，这里目前还没有敌人，我们要做的就是开启每一个机关，开启一个机关后，经过一番系统识别，下一个机关才会亮绿灯供我们开启。开启机关的过程中不断有变种人冲出来干扰，保险起见还是放一个机械蜘蛛比较好。

终于，激活了所有的开关之后，主线流程，就这么结束了……

支线任务攻略

MUTANT ALERT

在主线任务MEDICAL SUPPLIES中，任务目标完成回去找里克特复命的时候在OUTTRIGGER SETTLEMENT的第二层中会有一个头戴面具的人招呼你，过去和他对话接到这个任务。

任务本身非常简单，来到目标地点调查地上的迫击炮，然后干掉几个出现的变种人即可。之后回去找给你任务的那个人交差同时领赏即可，由于下一个主线任务完成后该营地会关闭，所以这个支线任务还需要尽早完成。

主线任务进行到进入Wellspring之后就可以去Job Board那里接任务了。

MISSING PERSON

这个任务需要我们回到做第一个正式任务的地点Ghost Hideout。和上次一样，这里聚集了大批的盗贼，而且装备也有所进步，已经有部分盗贼用上了突击步枪，不过我们也今非昔比了，总体来讲这里的敌人对我们构不成什么威胁。

一路杀到之前中埋伏被吊上去的地方，就能发现我们要寻找的失踪人员……的遗体。任务完成，奖励也自动入手。

MUTANT MENACE

这个任务的技术含量比较高，请在完成任务的过程中一直保持一颗平常心。

接到任务之后会直接来到任务开始的地方，我们的任务是利用手中的狙击枪保护维修水管的工程师，保护对象由两个，工程师和一个城镇守卫，变种人攻击的目标首先是城镇守卫，城镇守卫死掉后才会去攻击工程师。工程师非常弱，变种人一个跳斩就能送他回老家，城镇守卫耐久度比工程师好一些，但是战斗力非常差，手里的一把小手枪几乎无法对敌人构成有效的杀伤，不要指望他能帮你什么忙，他的主要工作是吸引火力，他挂了的话任务离失败就不远了。

这里变种人出现规律基本上是固定的，牢记出场顺序事先封堵即可，建议不要放大瞄准镜的倍率，就用原始倍率，等敌人的身体和准星重合的瞬间开枪就能打中，无需预留提前量。要修理的水管一共有三个，在修理第三个水管，也就是右边水管的时候会有两个变种人跳上你所在的平台，回旋镖伺候。如果变种人冲到了城镇守卫身边，就要第一时间击毙。要注意，你的子弹也会伤到城镇守卫，所以最好不要瞄准他射击。

笔者在玩的时候还遇到了BUG，工程师在赶往右侧维修点的时候有很小概率站住不动，这时候只能按START键选择重新开始任务。

CARAVAN COVER

又一个狙击任务，相对来说比上一个任务要简单得多。我们这次的人物是要掩护我方的汽车，这次我们的掩护对象比起前面一个任务来要强得多了，护车守卫基本都使用半自动步枪，火力比较猛烈，生存能力也要强很多。

这次的敌人是坐车出现的，不过不要想着击毁敌车，你的狙击枪打在车上就像挠痒痒。专心攻击那些以车为掩体的敌人就好，到时候车自己就会炸掉，无需多虑。消灭第一批敌人后出现敌增援，这里要先击毙远处巨石上拿着遥控器的那个，否则敌人的遥控炸弹车会无限出现，给我们制造很大麻烦，而对面的立交桥上也站着一个匪徒，他和我方的护卫人员基本上属于一种谁也打不到谁的状态，需要我们代为歼灭。

STOLEN MERCHANDISE

这次的任务目标地点是之前我们取汽车部件的那个修车厂。不同的是我们这次需要沿原来的路反着杀回去。

这里敌人的数量比剧情来到这里时有了明显的减少，使用武器方面也没什么进步，不过这里用突击步枪的敌人很多，所以放心地用突击步枪战斗吧，弹药方面无须担心。

杀到最上层干掉所有敌人，之后捡起桌面上那个很明显的闪着光的大型啤酒箱，任务结束。

Stanley 送货任务

其实这个任务的本质就是一场越野赛车，规定时间内驾车赶到地图上标示的三个地点即可。中间可能遇到敌车阻截，如果时间所剩无几的话可以夺路而逃，不用管它。注意最后一个任务路程很长，请充分强化自己的车之后多次尝试，熟悉路线后完成。

MIRACLE CURE

这个任务并不在Job Board上，我们需要到酒吧找到一个头上顶着护目镜的老头Richard，和他对话接到任务。

你需要去给他找到一个Night Blossom，不过一般这时候玩家身上应该有一个这玩意，把这东西给他，他会给你报酬，只有完成这个任务才能获得提高最大HP的物品的合成清单。

之后出现的任务需要在主线任务进行到DESTROY THE BOMB CACHES任务结束后才会出现。

A PROPOSITION

接到任务之后我们要先回到HAGAR SETTLEMENT找到那个光头工程师Phallinx，与他对话接到任务后回到之前被你炸得千疮百孔的Shrouded Bunker，我们要寻找的目标在这里的深处。

这里的敌人配置和之前差不多，只是在一进门那里我们就要面对一名重装兵的扫射，这里地形比较狭窄，供我们躲避的地方不多，尽量用手雷配合霰弹枪快速解决目标。从电梯上下来之后会遇到大批敌兵阻截，敌人后面还会增援一个重装兵，敌人火力比较猛，最好做一个

机械蜘蛛协助我们战斗。

一路消灭敌人前进，在最深处可以找到一辆绑着绳子的玩具车，这就是我们的目标了，拿到它，从当前场景的楼梯出去可以找到回到上面的电梯，消灭堵门的敌人之后回去找Phallinx交差即可。

FINDING FELTRITE

HIJACKED WELL 任务完成后找到酒吧里的Jacob，和他对话接到任务，然后帮他找20个Feltrite Crystal，这东西比较罕见，但是还是有办法刷的：开车去野外不断兜风，有时候会发生一种挑战，让你收集从天而降的这种Feltrite Crystal，运气好的话有可能一次就收集到10块左右，野外也有一定概率找到一些，凑足数目就赶紧拿回去吧。

给他20个Feltrite Crystal之后，可以将自己的原地复活次数增加到三次。

之后继续做主线任务。LIBERATE CAPTAIN MARSHELL 进行完之后就能去接这座城市中的最后一个支线任务了。

THE EXCHANGE

又是一个狙击任务，这次我们要保护史瑞夫警长。

任务开始之后用准星对准史瑞夫警长，他扔出手里的箱子之后立刻有两道红光对准了他，我们要做的就是顺着红光找回去，干掉狙击手，之后的战斗就是用准星对准史瑞夫周围，一旦发现就狙击手的痕迹就按线追踪击毙之。

最后出现的几个狙击手会瞄准你攻击，一旦中枪要先躲一躲再还击，不要站着对射，否则很可能被连续命中导致毙命。

下面第几个任务发生在Subway Town

COMET BLOOM

这个任务刚到Subway Town就可以接到，找酒吧车厢外面一个拄着拐杖的老头对话接到这个任务。

驾车出去，沿着路线指示来到目标地点，在一块巨石后面可以找到那种植物，之后就可以回去交差了。

ABANDONED DISTILLERY

在Subway Town完成第一个主线任务后，在去找雷德斯顿复命前，在上楼梯的时候，在楼梯口坐着的带兜帽的小伙子Gabe会叫住你，让你去商店后面的一个小房间里找Dietrich，找到这个带个钢盔的老头之后和他对话接到任务。

驾车出门不一会就能找到那个仅容一人通过的隧道口，下车钻进去来到目标地点。

进入目标地点后在必经之路上可以看到一扇锁住的大门，没有合成开锁器的素材？没关系，门旁边的办公室抽屉里直接给你放了一个开锁器。

进门后不远，一个变种人帮你砸开了地面，很好，顺着他制造出的大洞跳进去，敌人开始出现，由于这里的敌人大部分是变种人，弹药补给很成问题，所以最好放个蜘蛛协助战斗，顺便也能刷一下机械武器的杀人数。来到一个有着高大储油罐的场景，我们需要爬到储油罐上面去才能继续前进。顺着输油管道跳到另一边，穿过正面的大门，消灭掉身后尾随而至的敌人之后，我们来到了一个拥有巨大储油罐的场景。

顺着储油罐周围的楼梯上去，拿起平台上桌子上那些看着像军用水壶的东西，把水壶放到一旁打开的装置里之后开动旁边的机关。

装置工作的过程中周围会涌出成群结队的变种人，最好的办法就是放一个枪塔或者机械蜘蛛，让它们在那里一骑当千。消灭第一批敌人之后取出装置里的水壶，放第二个水壶进去如法炮制，两个水壶都灌满之后，平台背后的大门会打开，走进大门跳上（真的是“跳上”）梯子离开这里回去交差。

【成就醒目】在这个场景中可以找到隐藏的制作组小屋，同时解开成就Dev Graffiti，不过这个小屋的位置比较坑爹，需要一定的步骤才能找到。

1. 来到那个充满巨大储油罐的场景，在场景最远端有一块凹陷下去的地方，跳下去，走到尽头，除了一堆瓶瓶罐罐之外，还有一个床垫，床垫上方有一个半圆形开关，扳动开关。

2. 往回走，通过一个梯子回到之前跳下来的地方，你会发现附近有一扇门开了一个小洞，蹲下来钻进去。

3. 快看看里面写的是什么！

完成主线任务GEARHEAD VAULT之后，Subway Town的Job Board也开放了。

BOUNTRY HUNTER

回到上一个支线任务ABANDONED DISTILLERY所在的场景，直接从入口对面的窗户进去，通过梯子来到最下层，辗转来到之前灌水壶的装置，捡起尸体旁边的两个水壶，把它们灌满即可完成任务。当然，变种人们也不会在这个时候让你闲着的……

接满两个水壶后任务直接完成，赶紧走人。

EVICTION NOTICE

这个支线任务发生在MUTANT EXPANSION任务所在的蓝线车站。眼下这里盘踞的敌人不再是只会嘶吼着扑上来的变种人了，而是那些皮糙肉厚的机械主义者，不过这对我们来说也有好处，至少可以在敌人身上找到补给。

进入车站之后就会发现我方的城镇守卫正在和敌人酣战，不过目前这些家伙除了帮助我们吸引敌人的火力之外毫无用处，趁他们和敌军激战的时候我们可以用手枪在远处慢慢磨死敌人。干掉第一波敌人后会赶到一批增援（这时候你刚才还生龙活虎的友军都神奇地阵亡了），这批敌人普遍持有半自动武器，火力还是比较猛烈的，尽量围绕掩体和他们展开周旋。

消灭敌人后转过墙角，敌人在路中间设置了一个自动攻击炮台，一个回旋镖就可以把它还原成废铁。绕过走廊来到之前和巨型变种人战斗的大厅，在我方守卫可有可无的配合下歼灭这里的敌人（基本要靠我们自己），之后继续前进，穿过流水潺潺的厕所，来到售票大厅，先狙击掉对面远处那个使用架设机枪的家伙，然后剩下的敌人就完全被你居高临下地虐待了。

干掉两个枪塔后来到火车站最上层，这里有一个饭馆，之前来的时

候被锁住了，现在栅栏门已经打开，可以进去拿一张牌。之后来到右边拿炸药的地方，没想到我们真的能够在同一块石头上绊倒两次，刚一进去就被敌人封住了退路，打退敌人的进攻后倒是有所回报，可以再这间屋子里找到不少补给品。

出门之后楼梯下面赶到了大批敌增援，不过我们有地形优势，对付起来倒是简单，消灭之后下楼一路前进，绕回到刚进门的大厅，干掉一个手持霰弹枪的敌人之后，任务完成。

HELP WANTED

通过二楼的管理者办公室（Mangement Office）回到机械主义者营地。进门之后发现里面原来的机械主义者们基本已经被肃清，这里已经被维安机构占据，初期的几个维安机构士兵很好对付，之后拐过墙角，这里有一个维安机构特色的能源终端，旁边还有两个火力异常凶猛的强化版炮台，直接扔一颗电浆手雷过去就好，没必要冒险冲过去。

沿路消灭敌人，可以看到下一个能源终端，直接一颗电浆手雷过去可以在炸毁能源终端的同时干掉它旁边的那个不长眼的敌兵。继续前进，破坏深处的第三个能源终端，任务结束。

最高难度心得

武器选择

最高难度下敌人的攻击力和攻击欲望比较恐怖，很容易三两下攻击就把你眼前的世界打成黑白一片。所以在进攻的时候一定不要把自己长时间暴露在敌人的火力之下。一次攻击消灭一个敌人是最高目标，所以选择的武器尽可能是威力比较大同时射速比较快的，比如机械十字弓和维安机构轻机枪这种武器，而如果敌人离得比较近的话，尽可能使用狙击步枪而不要是用霰弹枪，因为在高难度下冲到你面前的敌人绝不会是落单的，霰弹枪略显狭小的攻击范围和顶多算一般的攻击力都决定了它不能用作近身解围，近身解围最好使用狙击步枪和回旋镖。

另外一点值得注意的地方就是后期出现的那些重甲兵，他们可以在见到你的 5 秒以内干掉你，对付这种人使用霰弹枪的效果不错，趁攻击间隙冲出去用霰弹枪猛击他们的头部，虽然防御得很严实，但是头部受到攻击他们还是会出很大硬直的。大约三枪就能打掉头部面具，之后再补一枪就能让他们的脖子上部变成喷泉。

而对付那种巨大的变种人就要依靠各种爆炸类武器了（霰弹枪虽然伤害力不低，但并不是每枪都能打出硬直的）。对付大型敌人一定要狂轰滥炸速战速决。

手雷（游戏里算道具，不过这里还是算做一种武器）的杀伤力非常大，由于可以预判落点和爆炸时间，使得手雷成为了真正意义上的保险级武器，在敌人火力很猛的时候可以多使用手雷，虽然可能无法获得敌人尸体上的补给，但是总比横尸当场要强。

善用道具

最高难度下敌人火力配合非常良好，经常出现对面有三个人就封住你所有攻击线路的情况。这时候各种辅助攻击道具就能起到作用了，枪塔和机械蜘蛛都能够打乱敌人的攻击节奏，让你赢得喘息时间，而回旋镖更是对付近身敌人的利器，这三样辅助攻击道具（含其强化型）可以一直用到通关，所以平常多做几个带在身上没什么不好。另一件必备道具就是绷带了，绷带适用于敌人既有远程攻击者又有近身攻击者的情况，在近身攻击者已经黏上来的时候最好做好使用绷带的准备。

钱财乃身外之物

如题所示，比起各种弹药、道具以及合成素材来说，钱在战斗的时候对你是毫无用处的。与其揣着上千美元去死还不如把他们花得干干净净地活着。进入任务地点前最好保证身上武器的弹药能够支撑自己在不获得补给的情况下也能杀进杀出。而回旋镖、机械蜘蛛和自动攻击枪塔最好能保证至少能在战斗场景中合成 4 个或以上。

在最高难度下强烈建议做完所有的支线任务，这样钱的问题基本不愁，如果临时缺钱然而没有任务可做的时候可以开车去外面刷挑战，一般来讲每次完成挑战的收益是远远大于修车 + 补给的费用的。

废土荣耀

成就列表

成就	点数	说明
Arts and Crafts	10 点	合成 10 件道具
Tinkerer	20 点	合成 50 件道具
Passive Aggressive	30 点	用一部自动攻击机器人（机械蜘蛛）消灭三个敌人
Three Birds, One Bomb Car	30 点	用一部汽车炸弹炸死三个敌人
Keep 'Em Coming	30 点	用一部自动攻击枪塔杀死五个敌人
Mechanocide	50 点	用上述三种武器总共杀死 100 人
Jetpacker	20 点	在空中消灭一名维安机构空降兵
Silent but Deadly	15 点	潜行中利用十字弓杀死十名敌人
Hat Trick	15 点	操控一名敌人杀死三名敌人，操控敌人的武器可以在任务 SECRET DELIVERY 之后进行合成
Decapathon	15 点	利用回旋镖杀死十名敌人
Open Minded	15 点	用狙击枪爆头十次
Jumper	20 点	完成 18 个汽车跳跃任务
Gotta Have 'em All	20 点	一个周目内搜集齐所有的游戏牌
Master Chef	20 点	收集所有的合成配方
Hardest Deck	25 点	战胜 Teague 最强的套牌
JACKPOT!	15 点	掷骰子赌博中第一轮掷出四个枪
Just a Flesh Wound	15 点	扎手指小游戏中过五轮
Deliverance	15 点	完成弹琴小游戏
Minigamer	15 点	赢得上述所有小游戏
Lead Foot	10 点	赢得一场赛车比赛
Rage Cup	50 点	赢得所有赛车比赛
Demolition Man	20 点	击毁 100 辆敌车
It's Good!	15 点	利用 ATV 完成三次人体射门（具体位置看后面的资料部分）
Roadkill	10 点	碾过 10 个变种人

成就列表

成就	点数	说明
Ghostbuster	10 点	剧情获得
Waste Management	10 点	剧情获得
Gladiator	10 点	剧情获得
It's Alive!	10 点	剧情获得
Wellness Plan	10 点	剧情获得
Debunked	10 点	剧情获得
ytiC daeD	10 点	剧情获得
Jail Break	10 点	剧情获得
Vault Assault	10 点	剧情获得
Power Struggle	10 点	剧情获得
Decrypted	10 点	剧情获得
Mutie Blues	10 点	剧情获得
Bringin' Home the Bacon	20 点	在 JK Stile 的杀变种人挑战中获得 750 美元以上奖金
Mr. Oddjob	40 点	完成 5 个 Job Board 上的任务
Dev Graffiti	15 点	发现制作者的小屋
Hey, not too Rough	50 点	游戏通关
Hurt me Plenty	25 点	以普通难度通关
Ultra-Violence	25 点	以困难难度通关
RAGE Nightmare	25 点	以噩梦难度通关
Obsessive Compulsive	75 点	以 100% 完成度通关
The Legend Begins...	10 点	完成一个废土传奇，即合作模式完成一个任务
Anthology	20 点	完成全部废土传奇，即合作模式完成全部任务
A True Legend	25 点	噩梦难度完成合作模式全部任务
No Room for Sidekicks	15 点	完成合作模式一个任务中没有人倒下过
Fresh Meat	10 点	完成一场线上比赛
MVP	20 点	赢得一场线上比赛

难点成就

1. 关于用自动机枪、机械蜘蛛、汽车炸弹杀人的奖杯：汽车炸弹的话可以在任务 MUTANT EXPANSION 的车站中完成，这里全是变种人，而且数量绝对足够；剩下两个可以在最终任务 ASSAULT CAPTIAL PRIME 中最后一个环节开启机关的过程中完成，这时候有无数的变种人涌出，如果在第二个城市购买了更先进的图纸的话完成起来更容易。总杀人数可以通过多周目累积来完成。

2. 汽车跳跃任务是指在废土上行车的时候有时会看见天上飘着小机器人，利用这些小机器人旁边的斜坡飞到空中将其撞碎即可，一共要撞 18 个，具体位置请看攻略后面的附图。（标有 JVMP 字样）

3. 消灭一名还在空中的维安机构士兵，后期维安机构经常通过飞船运送士兵，一旦发现天上有飞船就注意观察，等敌人跳下来还没落地的时候会在空中震荡一下，掏出半自动步枪给他两枪就解决问题了。

4. 关于收集游戏牌，游戏中一共有 54 张牌，就是那种放在长方形红色木盒里的牌。其中有几张是错过了就再也回不去的，它们分别在：

Outrigger Settlement，就是剧情中哈格让你去找医疗补给品的那个营地。有一张，在你找那个老太太詹纳斯拿取医疗补给品的时候，你可以在老太太正面面对的沙发上找到那张卡片。（图 1）

HIJACKED WELL 任务中出现的地下水道，里面一共有两张卡片，任务结束后就进不去了。

第一张可以在关卡中段的一个通道中找到，你从上面下到这个通道之后会遇到敌人，他们躲在柱子后面向你投掷飞到或者开枪，在这个通道的左边墙上一个非常不起眼的地方可以发现一个楼梯（图 2），上去就能找到（图 3）。

第二张卡片在关卡最后部分，那个城镇守卫招呼你的时候，不要在门前傻站着等大门打开，顺着门前的路一直往里走就可以找到一张卡片和大量补给。（图 4）

LIBERATE CAPTAIN MARSHELL 任务中出现的维安机构监狱，里面一共有五张卡片，也是错过了就进不去。

第一张卡片可以再你废掉第一个能源终端之后，穿过安全门可以在一间小房间里的桌子上找到。（图 5）

第二张卡片比较隐蔽，你在行进途中会遇到枪塔的攻击，遇到第一个枪塔之后退回来，在当前你所在场景某个小黑房间中可以看到一个柜子，趴下来绕到后面去可以找到一张卡片。（图 6）

第三张卡片在 Cellblock E，经历一场大战后爬上楼梯往右拐，可以再一个柜子中找到卡片（图 7）

第四张卡片某种意义上讲是马歇尔帮你拿的，救出他之后，他会操纵机关打开栅栏门，之后他会来到一旁拿取武器，在他拿武器的那个箱子里躺着这张卡片。（图 8）

第五张卡片需要等到马歇尔那家伙跟你分别之后拿到，和他分开之后往回走，在囚禁他的地方外面可以找到一个上锁的房间（图 9），开锁进去里面可以拿到卡片。（图 10）

图 1

图 2

图 3

图 4

图 5

图 6

图 7

图 8

图 9

图 10

5. 关于小游戏，小游戏几乎都可以在城市的酒吧里面以及附近完成，这里推荐在 SUBWAY TOWN 的酒吧里完成，因为此时的资金比较雄厚，经得起反复掷骰子。

扎手指：前四轮扎手指是有规律的，从大拇指到小拇指编号为 1-6 的话，前四轮规律如下：

1-6-1-5-1-4-1-3-1-2-1

1-2-1-3-1-4-1-5-1-6-1-5-1-4-1-3-1-2-1

1-2-1-3-1-4-1-5-1-6-1-5-1-4-1-3-1-2-1

1-2-1-3-1-4-1-5-1-6-2-6-3-6-4-6-5-6-4-6-3-6-2-6-1

（感谢网友 wencat 提供方法）

第五轮位置随机，不过扎之前可以按START键暂停，观察好位置再扎。

弹琴：SUBWAY TOWN 第二层楼梯口可以找到一个抱着琴的家伙，和他对话弹琴，可以用笔记下琴谱。

掷骰子：就是那种几个人蹲在地下看着一个荧光棋盘的地方，想拿到成就 / 奖杯完全看运气，但是一定是能摇出来的，笔者见过最长一位摇了将近一个小时才摇出来。

玩牌：和酒吧里那个手里拿着一堆牌的女人对话，选 HARD 跟她玩，可以收集齐所有牌之后用 S/L 大法慢慢试，尽量使用点数比较高的牌即可。

6.JK Stile 的杀变种人真人秀中赢得 750 美元以上的奖金并不困难，后期囤积大量的强化型回旋镖之后再来玩一次，全程回旋镖保证 100% 命中率，轻轻松松 750 块到手。

7.100% 完成度：

54 张游戏牌

18 个汽车跳跃任务

19 个合成用配方图纸，需要做完全部任务，最后一个图纸在你刚进入 Subway Town 的抵抗组织基地的时候和 Lassard 对话拿到，错过的话在进攻维安机构桥梁之前可以在 Portman 的工作台上找到。

26 项汽车赛事获得冠军

全部 9 个 Job Board 任务

3 个 Stanly 快递任务（就是开车跑腿）

进入最终任务前应该还有两张卡片和一个跳跃任务无法完成，保证之前什么都不差就好了。

8. 至于合作模式和线上成就，那就是白给的，完全没有什么注意事项。

武器使用心得

手枪　SETTLER PISTOL

威力	2星
射程	2星
精度	3星
射速	2星
载弹量	2星

弹药及升级部件

弹药

Pistol Round：标准弹药，威力很低但是后坐力比较小，由于威力过低，即使偷袭也很难一枪击毙敌人，高难度下仅适用于初期和敌人周旋以及救急用。

Killbursts：射速和后坐力方面与标准弹药基本一致，但是由于是三颗子母弹，所以实际杀伤力非常惊人，尤其是面对后期的维安机构士兵的时候，经常可以一枪直接爆头（别的武器射击头部一般会直接打掉他们的头盔）。

Fatboys：威力大，射程远，非常适于远距离和敌人拉锯的时候使用。配合升级部件 Monocular 的话基本上可以当一支中距离狙击枪来使用。

Fat Mammas：威力超大的子母弹，里面可以塞入 Fatboys 或者 Explosive Pack，如果装入后者的话，命中敌人头部就会出现真正的飞血爆颅的场景，很适合中距离拉锯战。

升级部件

Monocular：单手用的望远镜，在购买了这个升级配件的情况下按 LT 瞄准的话就会使用望远镜进行瞄准，相当于中距离狙击枪，配合一些杀伤力比较大的弹药，可以用来对付中距离的敌人。

备注

手枪的肉搏攻击力是所有武器中最高的，大概因为它是一只手使用的缘故吧……手枪肉搏攻击动作是向下砸，很容易击中敌人头部，是对付身上无法打出补给的变种人的利器。

霰弹枪　COMBAT SHOTGUN

威力	3星
射程	1星
精度	2星
射速	2星
载弹量	2星

弹药及升级部件

弹药

Buckshot：威力一般，但是近距离攻击的时候可以把敌人打出很大硬直，对付后期那种重甲兵的时候连续对准他的头部近距离用霰弹枪轰击的话可以迅速将其击毙。

Pulse Shot：威力很大，而且带有电浆效果，可以用来打破维安机构带盾士兵的盾牌，也可以短暂电麻敌人，当然你几乎看不到电麻敌人是什么效果，因为这东西总是能直接把人击毙。

Pop Rockets：其实严格来讲这东西本身并不能单独打出，这弹药一半是空的，另外一半安装了一颗手雷，空的一半可以安装另外的东西加强爆炸效果，另一半可以安装的弹药包括一般的 Buckshot 以及 Explosive Pack，后者的作用是让你的每一次射击都像射出了一打手雷……

升级部件

Shotgun Extender：扩大散弹枪单个弹夹的弹容，可以让你在不上弹的情况下做更多次射击，对付后期重甲兵的时候必备。

备注

虽然是一把霰弹枪，但是本武器近距离时候的攻击范围比较令人失望，只有准星在敌人身上的时候才能打中，在混战的时候一定要小心。

突击步枪　ASSAULT RIFLE

威力	2星
射程	3星
精度	2星
射速	3星
载弹量	4星

弹药及升级部件

弹药

Steel AR Rounds：标准弹药，能力中规中矩，由于这把武器的射速其实算不上快，压制力一般，所以想要快速消灭对手的话可以利用这种弹药猛烈射击敌人上半身，这样会比较有效率。

Feltrite AR Rounds：威力相比标准弹药来说没有什么强化，但是由于镶嵌有特殊材料，导致这种弹药对于身穿装甲的敌人有额外杀伤力，同时对于机械类敌人也有攻击加成。

升级部件

AR Stabilizer：减少射击时枪口乱跳的情况，突击步枪杀伤力最大的攻击方式是扫射上半身，所以减小枪口乱跳相当于变相提高了攻击力。

AR Concentrator：提高射击精度，面对躲在掩体后面和你对峙的敌人，当他们探出身体射击的时候，几发准确命中的子弹就能把他们打出巨大的硬直。

备注

由于后坐力比较大，精度也不足，所以总体来讲，这把武器还是倾向于近距离攻击，在射击的时候不要扣住扳机不撒手，快速点射比连发射击的实际杀伤力更大。

狙击步枪 SNIPER RIFLE

威力	4 星
射程	5 星
精度	5 星
射速	2 星
载弹量	1 星

弹药及升级部件

升级部件

Sniper Rifle Auto-Loader：可以在开瞄准镜的情况下自动上弹，这个设备相当于提高狙击枪的攻击频率，在对付远处大量躲在掩体后的敌人时有奇效。

备注

狙击步枪的肉搏攻击力相当差，而且由于射速很低，面对扑上来的变种人的时候基本上起不到什么作用，如果敌人已经有很多人冲到面前的话最好用回旋镖配合狙击枪盲射救急，总比手忙脚乱地换枪要快一些。

机械十字弓 STRIKER CROSSBOW

威力	3 星
射程	3 星
精度	3 星
射速	2 星
载弹量	1 星

弹药及升级部件

弹药

Steel-Tipped Bolts：标准弓箭，最大的好处是射击时悄无声息，而且威力比较大。

Electro Bolts：带电，伤害力非常高，而且将这种箭射到水里的话可以秒杀掉水面上站着的敌人。

Mind Control Bolts：很特殊的一种箭，基本上可以称作是“秒杀箭”，击中敌人之后，敌人会进入一种幻觉状态，这时候我们可以控制敌人走动，还可以控制他自爆，这种自爆的威力很大，几乎可以秒杀掉爆炸点周围的敌人，等于是一种人体炸弹。

Dynanite Bolts：威力最大的一种箭，而且是字母箭，里面可以放Steel-Tipped Bolts以及万用型的Explosive Pack，几乎射在敌人身上就能秒杀掉，后期甚至连重装兵都受不了几下。

备注

由于是唯一一把无声武器，所以想要偷袭敌人的话必须借助这东西，不过虽然弓箭的威力很高，但是面对人形敌人时依然需要直接射头才能一击必杀，各位想偷袭的玩家注意了。

维安机构轻机枪 AUTHORITY MACHINE GUN

威力	2 星
射程	3 星
精度	3 星
射速	5 星
载弹量	4 星

弹药及升级部件

弹药

Authority MG Round：虽然单发子弹的威力比较低，但是超高的射速弥补了攻击力的不足，由于射程比较长，玩家可以用这把武器来进行中距离压制，装备这种弹药的时候载弹量很多，和群敌战斗的时候毫不吃亏。

Authority AV2X Round：攻击力没有强化，但是面对身穿甲胄的敌人时有额外杀伤，注意，一般维安机构士兵也算身穿甲胄的。

升级部件

AMG Laser Sight：提高射击精度，这种武器在按LT瞄准的时候可以进入瞄准镜状态，可以做精密射击之用。

备注

这把武器可以算是游戏中性能最好的武器，可以适应绝大部分的战斗场面，所以平时多买些弹药带着就可以了。

火箭发射器 ROCKET LAUNCHER

威力	5 星
射程	4 星
精度	3 星
射速	1 星
载弹量	1 星

弹药及升级部件

弹药

HE Rockets：威力奇大，而且爆炸范围非常广，很适合对付那些在对面和你对峙的大批敌人，当敌人火力过猛的时候，站起来往敌人堆里猛射一颗火箭弹经常能制造一场腥风血雨。不过这种弹药没有追踪性能，而且射速奇慢，装弹时间也长得令人心焦。

Viper Rockets：基本上和另外一种弹药性能一致，不过就是可以用来追踪敌人的车，如果不是开ATV去完成人体射门的时候被人打炸了，我想基本用不上这种弹药。

备注

火箭弹爆炸的威力不强，但是爆风范围很大，被暴风卷到的敌人都会从掩体后面摔出来，硬直很长。但是这件武器的射速和上弹速度实在慢得令人不可忍受，基本上不太可能进行连射，最好射一发之后就换别的武器歼灭敌人。

维安机构脉冲加农 AUTHORITY PULSE CANNON

威力	3 星
射程	3 星
精度	3 星
射速	4 星
载弹量	5 星

弹药及升级部件

弹药

Authority Pulse Rounds：使用这种弹药，该武器就相当于加特林机枪，装弹量足有100发，可以直接火力压制对面的敌人。被扫中的敌人不死也是重伤。

BFG Rounds：毫无疑问，这是全游戏中威力最大的弹药，一枪下去无有不倒，可惜只能用一个任务。

备注

大杀器级别的武器，可惜只能用一个任务，在最终任务中消灭那些维安机构重甲兵可以得到BFG Rounds弹药，不用心疼，都用了吧。

战斗辅助道具使用心得

回旋镖 WINGSTICK
强化回旋镖 ADVANCED WINGSTICK

回旋镖是最早可以得到的战斗辅助道具，效果也颇为强力：攻击力强劲，对很多敌人都是秒杀；其次是投出回旋镖之后如果满足一定条件还可以收回来。而后期的强化回旋镖攻击力进一步提升的同时还能自动追踪目标，对自己的飞行轨迹做出修正，无论何种回旋镖，都可以在扔出飞镖之后再把准星对准目标命令回旋镖攻击。不过回旋镖射程有限，基本上是作为近战类武器出现的。

回旋镖可以飞回来的条件：

1. 没有插在敌人身上，也就是说投出回旋镖的时候尽量用回旋镖的边缘击中敌人，不要直接对着敌人扔出去。尤其是后期的机械主义者这种敌人，插在他们身体上拔不出来的情况非常多。

2. 没有碎掉，碎掉的情况分为两种：第一种是打在重甲兵的甲胄上，可能会导致回旋镖直接碎掉；第二种是击中墙壁，集中墙壁之后回旋镖的飞行轨迹会变得不规律，多次弹墙之后很可能碎掉。

另外，提醒大家一点，回旋镖对于辅助进攻的机械（比如敌人放置的枪塔和机械蜘蛛）是可以直接秒杀掉的。

碎片手雷 HE Grenade
电浆手雷 EMP Grenade

前面的攻略部分讲过，本作的手雷非常强力，拧开手雷之后爆炸时间是可见的。所以可以很方便地控制手雷的落点和爆炸时间，注意为了获得敌人尸体上的补给，最好将手雷扔到离敌人稍微远一点的地方。将敌人炸伤之后用枪打死，避免敌人直接被炸成碎肉块。

电浆手雷主要的作用是破坏维安机构的能源终端和那些持有能量盾的士兵的盾牌，虽然对机械武器有很强的攻击力，但是有秒杀级的回旋镖，它的存在意义并不大。

机械蜘蛛 SENTRY BOT
强化机械蜘蛛 ADVANCED SENTRY BOT

性能非常优秀的战斗辅助道具，不得不感叹本作中这种类机械兵器的智能程度实在是太高了。面对比较远的敌人的时候，机械蜘蛛会用机枪进行扫射，敌人冲近了会使用威力非常强的格斗攻击，而且有机械蜘蛛在场上，敌人对你的关注程度就会大大减少。在游戏后期你经常会被一堆敌人围攻，这时候放一个机械蜘蛛出来会大大减轻你的作战压力。如果在一场战斗中没有被打到报废的话，机械蜘蛛还会跟着你走，继续辅助你进行下一场战斗

机械蜘蛛的弱点是防御力太低，遭到敌人近身攻击会损失大量HP，由于机械蜘蛛的远程攻击力不算很强，很容易被敌人近身，所以不要放出一个机械蜘蛛就觉得万事大吉了。而且机械蜘蛛不会爬高，有些地形很难上去。

自动枪塔 SENTRY TURRET
强化自动枪塔 ADVANCED SENTRY TURRET

同样是性能非常出众的战斗辅助道具，远程攻击力比机械蜘蛛要强劲，经常可以把敌人逼在远处过不来。但是面对近处的敌人就不能像机械蜘蛛那样使用格斗攻击了，因此一看敌人围住枪塔在叮叮咣咣地拆，最好过去救下急。

自动枪塔首要的缺点就是不能移动，没法带着走，而且打到一定程度（推测是弹药打光）就会自动停止射击。

汽车炸弹 RC BOMB CAR
强化汽车炸弹 ADVANCED RC BOMB CAR

威力非常大但是只能一次性使用的玩意，怎么使用相信大家都不需要我进行解释。这里只是要提醒大家，这东西极其脆弱，基本上中枪就炸，强化版也没有强化过耐久度。如果刚开出去离自己不远就被打炸的话还可能直接把自己炸死，因为理论上来讲除了偷袭也没什么大用，如果大家想完成一下炸死三个的成就的话，推荐大家去炸只会使用近身攻击的变种人。如果已经和持枪敌人形成对峙，那么基本没有使用的必要。

部分资料

剩余卡片位置		
名称	位置	获得方法
DAN HAGAR	HAGAR SETTLEMENT	丹的房间里，在房间远处角落的柜子里
HE GRENADES	Hagar Settlement	出车库之后面前有个女人 Becky，她面前的油桶上放着这张卡片
LOOSUM HAGAR	Hagar Settlement	丹・哈格所在的那个房间外面一侧有个乱石堆，卡片就在上面
GHOST BONESTICK	Ghost Hideout	在该地区第一层，可以看到一个高台上驾着几个火把，上面放着这张卡片，第二次来的话，这个高台上有一具被吊起来的尸体，更好认
GHOST BOSS	Ghost Hideout	最后部分旅馆中庭的一张桌子上
GHOST PISTOL	Ghost Hideout	第一次来到这里的时候是拿不到这个东西的，需要在获得开锁器配方后回到这里重新获得
JANUS OUTRIGGER	Outrigger Settlement	来到这里寻求补给的时候，可以在詹纳斯老太太对面的沙发上找到这张卡片
RIKTER OUTRIGGER	Radio Tower	爬到梯子上准备修理信号站之前可以在桌子上找到
SENTRY TURRET	Radio Tower	在前往 Radio Tower 的时候，在一个地方会隔着一条壕沟被对面的枪手袭击，就在这边的某个地下室（死路）的椅子上
DAGGER THROWER	Dam Facility	在下到那个废旧汽车修理厂所在区域之前，从左手边的小路绕到修理厂上面，可以在乱石堆的上面找到这张卡片
WASTED CLUB	Wasted Garage	废弃修车厂第三层，在楼梯间地面上的几个酒瓶后面
WASTED TURRET	Wasted Garage	打败该地区的 BOSS 之后，在 BOSS 所在地方左边桌子上的箱子里
DUNE BUSTER	–	获得这部汽车之后，和 Durar 对话接受他的赛车任务，赛车结束后拿到这张卡
CUPRINO	Wellspring	跟这张卡片上画的那辆车子一起入手
SALLY	Wellspring	接下酒吧女老板 Sally 的委托，击毁敌车后回去找她领赏，在第一次领赏的时候她就会把这张卡片给你
JK STILES	Mutant Bash TV Studio	完成他杀变种人的挑战之后领取赏金的时候他会交给你这张卡片
SCOOP MUTANT	Mutant Bash TV Studio	完成杀变种人的挑战之后可以在通向大门口的路上找到这张卡片
CRAZY JOE	Crazy Joe's shack	从 JK Stile 真人秀那个地方出来，原路返回途中可以发现一条岔道，插进岔道会在路边发现一间小屋，在里面可以找到这张卡片
KRAKEN	Dead City	消灭那个蓝色使用触手和回旋镖攻击的兽人之后，可以在路边某个血肉横流的屋子里的地上发现这张卡片
SHROUDED MINIGUN	Feltries Refinery	FELTRITE CRATER 任务中，取得那块矿石样本之后在样本所在平台附近的一个箱子中可以找到这张卡片
SHROUDED AR	Shrouded Bunker	清理掉大厅里的敌人之后，在电梯旁边可以找到
SHROUDED HEAVY	Shrouded Bunker	在居高临下袭击敌人的大厅那里，在从左边下楼的路上可以看到一个钢管，里面有这张卡片
RC BOMB CAR	Shrouded Bunker	炸毁第一个炸药储备那里，在放车进去的那个洞口旁边上方的平台上可以发现这张卡
SENTRY BOT	Kvasir's lab	在过吊桥之前，左转在一丛杂草后面（对，就是一丛几乎毫无标志的杂草）可以找到这张卡片
ENFORCER	Dead City	进入 Dead City 前，有一段水泥管道，这段水泥管道的入口附近的地上可以找到这张卡片
LARGE MUTANT	Dead City	从大楼里出来消灭掉两个向你投掷火焰瓶的敌人之后，使用一辆炸弹车从路边的某个水管开进去，炸开那里的大门，沿路走进去来到医院前台，从这里的某个地方下楼可以看到被你炸开的大门，进门就能在附近的红色柜子上发现这张卡片
SLIME MUTANT	Dead City	在行进过程中你需要打破一个煤气罐炸开大门，那个大门外面的某个圆桌上有
DRONE	Dead City	第二次来到这里拿研究资料的时候才能找到，在医院大厅的一张小圆桌上
DYNO-MUTANT	Blue Line Station	第一次来这里会发现这里最上层有一个商店是锁住门的，在支线任务 EVICTION NOTICE 中再度回到这里，一路杀到最上层可以发现这个商店门开了，这张卡就在里面
GEARHEAD JET	Gearhead Vault	再有一个巨大雕塑的房间，找到二楼的一间原来是办公室的地方，那里的椅子上可以找到这张卡片。
GEARHEAD SHOTGUN	Gearhead Vault	银行大厅一侧有个已经干涸的喷水池，在喷水池附近可以找到这里拿，在进门不远处的一扇锁着的大门里
ADV. SENTRY BOT	Gearhead Vault	一开始的停车场那里，看一看停车场出口附近汽车的后座（二楼），那里有一张卡片
GEARHEAD BOSS	Power Plant	在完成该场景的任务要从出口离开该场景的时候，从左边楼梯会进入一个办公室，在里面可以找到
MONARCH	Power Plant	在 Power Plant 入口外面可以找到
AUTHORITY MUTANT	Subway Town	在抵抗者基地中，伊丽莎白研究那个死去的变种人的那个医疗室里，在变种人尸体的旁边
PORTMAN	Abandoned Distillery	进行支线任务需要前往 Abandoned Distillery 的时候，可以在那个钟乳洞的路边柜子上发现，这张卡片在桥面上的一堆箱子后面
JACKAL CLUB	Jackal Canyon	入口附近我们需要按动开关把吊桥放下来，在开关附近可以找到这张卡
JACKAL CROSSBOW	Jackal Canyon	当你进入这里的时候，路左边的某座石墙可以跳过去，里面有一张卡片和一些啤酒瓶
ELITE GUARD	Authority Bridge	就是那座在任务 ASSAULT THE AUTHORITY BRIDGE 中要你破坏的大桥，你可以在大桥上的一堆集装箱后面找到这张卡片
CITY GUARD	–	购买初始卡包
CLUB MUTANT	–	购买初始卡包
JETTER	–	购买初始卡包
MAYOR CLAYTON	–	购买初始卡包
SHERIFF BLACK	–	购买初始卡包

三个 ATV 人体射门地点

ATV 就是你最开始那辆没有武器和护甲的沙滩车，乘坐这种汽车撞上那种隔离护栏会导致人整个飞出去，这就是人体射门。

这三个地点需要你把据点设在 Wellspring 之后才能才能找到，而且三个地方都会在进行任务的时候路过。

三个地点分别在：

Ark Site：来到下方的如图所示位置，勇敢地加速冲过去吧！

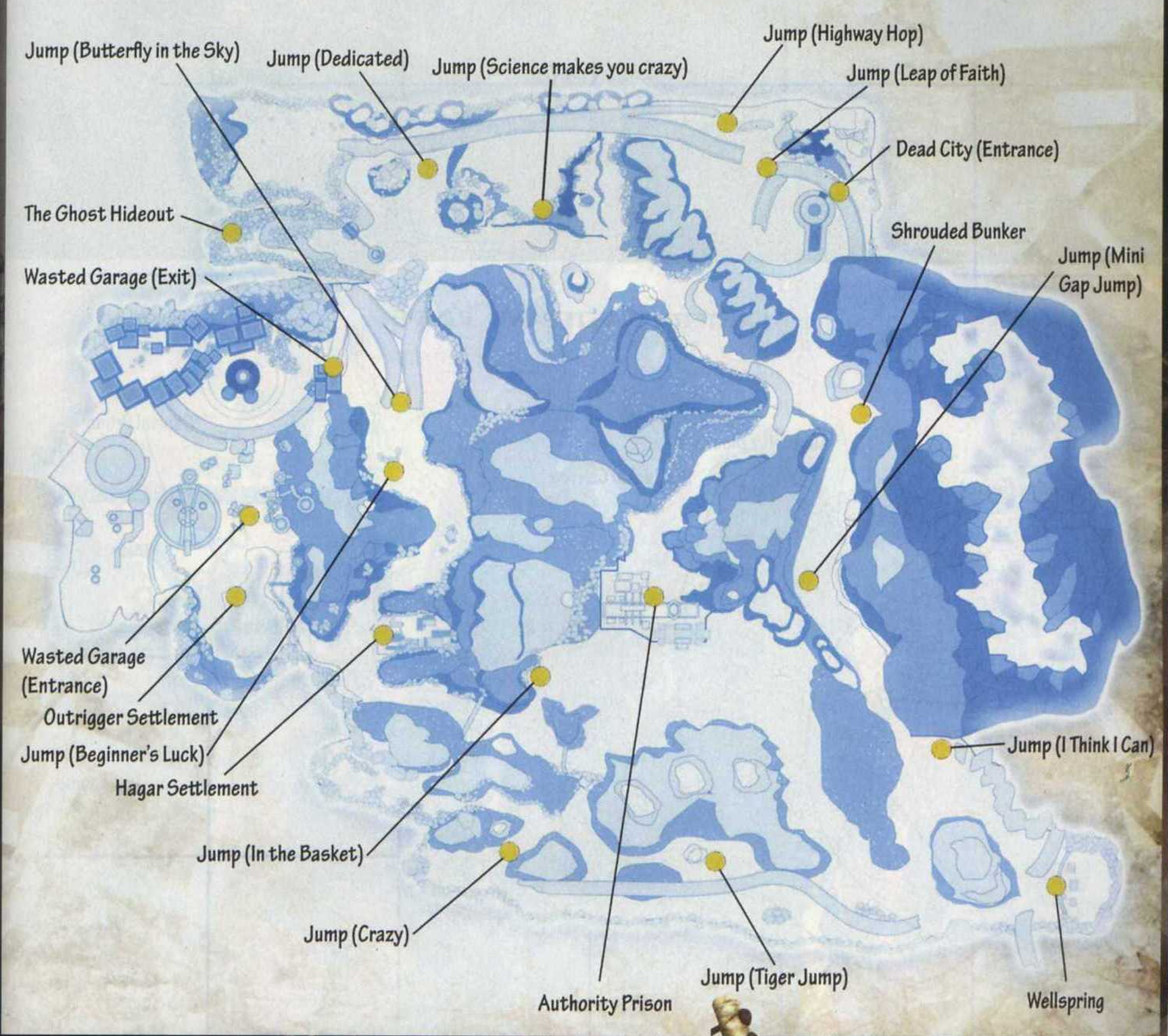
Mutant Bash TV： 从 Mutant Bash TV 前面顺路走到尽头，可以发现一个闪着红光的机械门，在门前对着石头围墙撞过去。

Northern Watch Tower：来到哨塔，过哨塔一点就可以看到一条死路，直接过去撞护栏就好。

全跳跃地点图解

注：不好找的话可以以地图右下角的 Wellspring 为参照物

WASTELAND JUMPS



注：这张图的参照物是左下方的 Subway Town

EASTERN WASTELAND JUMPS

DEAD RISING® 2 OFF THE RECORD

读盘时间有改善，增加检查点的设定；

主人公变化，主线故事有变化，增加全新的剧情 BOSS；

除在线 TIR 大赛外，保留 2 代一切要素并加以强化；

增加拍照系统；

增加新场景 URANUS ZONE；

部分幸存者的位置和剧情变化，增加新的幸存者，以及一个全新的精神病患者；

增加沙箱模式，可以无限进化；

沙箱模式新增 60 个挑战，支持双人合作。

以上便是《丧尸围城 2 番外篇》的进化点。不难看出，实际上本作还是增加了很多内容的，但由于游戏的一开始实在和 2 代太像，使得不少玩家都大呼上当。其实只要你深入玩下去，就一定能找到很多不一样的乐趣。而对于没怎么玩过 2 代的人来说，本作绝对是值得认真体会的！

文 纱迦 美编 NINA

X360	丧尸围城2 番外篇	Capcom	动作
	Dead Rising 2: Off the Record		美版
	2010年10月11日	1 - 2人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

战斗教科书

要想在尸城中活下来，拥有足够强大的武力是最重要的，在攻略的一开始，首先要为大家介绍的就是游戏的战斗部分。请大家作好十万丧尸十万血的觉悟！

操作说明

操作	键位
移动	左摇杆
转动视角	右摇杆
视角复位	LS
攻击	X
重攻击	按住X
召唤幸存者靠拢自己/跳过对话	Y
让幸存者前往指定地点	LT+Y
跳跃	A
拾取武器道具/对话	B
切换道具	LB或RB
瞄准模式	LT
投掷/开枪	瞄准模式中RT
注射Zombrex（特定时间）/挑衅（20级后）	十字键←
接电话	十字键→
切换到空手	十字键↑
放下手上的道具	十字键↓

等级

本作的等级上限与2代一样都是50级。等级提升之后，攻击力、移动速度、HP上限、物品栏上限等均会提高，还可以学会新的组合武器卡，以及掌握新的技能。在等级不高的情况下，一周目被部分BOSS狂虐是在所难免的，推荐大家二周目或在沙箱模式中把能力练强之后再来报仇。

等级提升的方法是积攒经验值，在游戏中被称为PP值，PP值的获得方法多种多样，其中最主要的来源就是营救幸存者，另外用组合道具搞定丧尸、累计杀死一定数量的丧尸、击败BOSS也会获得数目不等的PP值。一般来说一周目通关时级别在35级左右。升级时HP会补满，这点也是相当给力的。

弗兰克的招式全部是靠升级学会的，这里就为大家推荐几个实用的强力招式。

FACE CRUSHER：9级学会，指令为按住RT后按B。此技能秒杀丧尸且十分安全，但缺点是仅对单体有效。

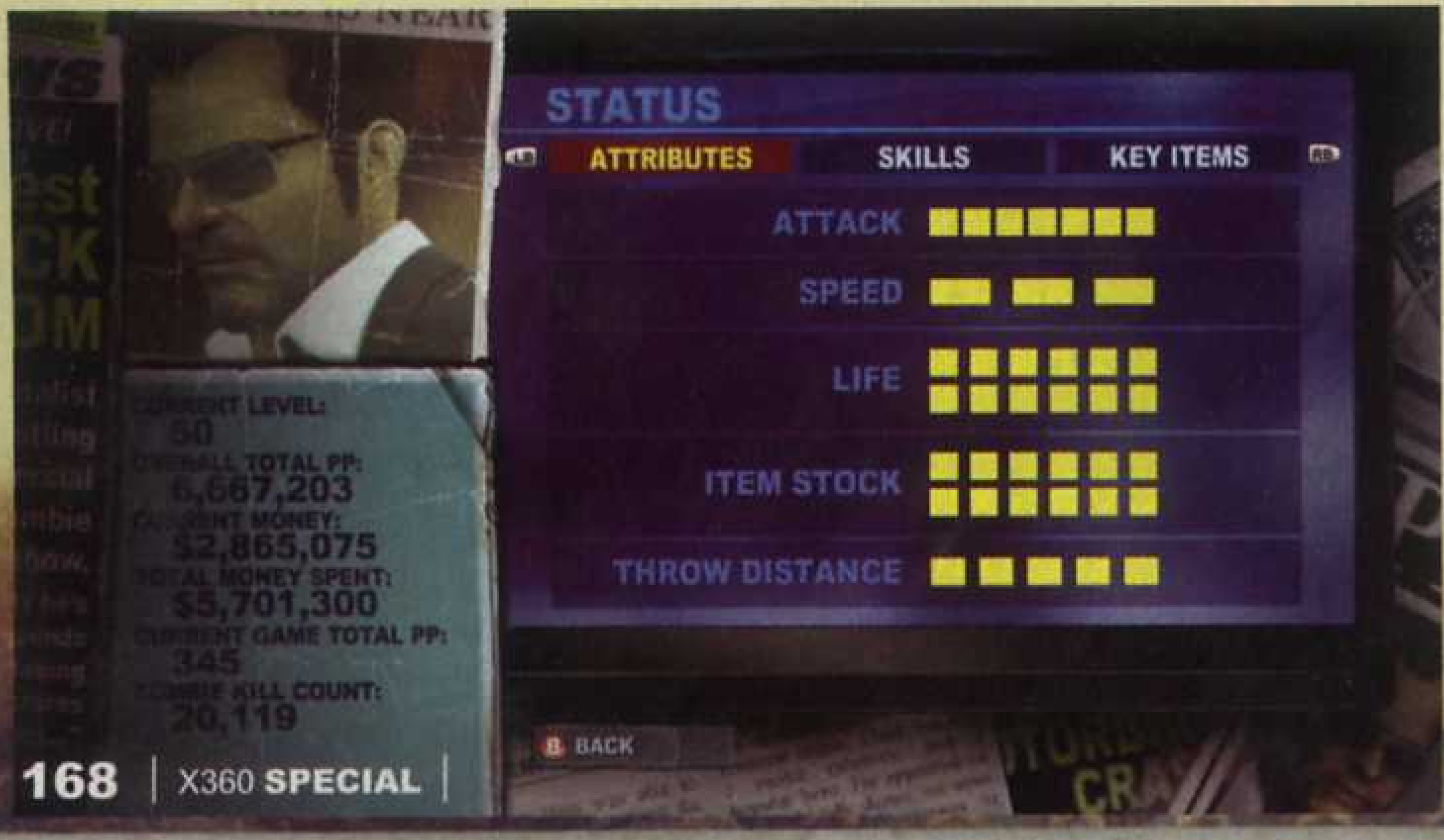
KNEE DROP：13级学会，指令为起跳后按RT和B。此技威力大，而且具有一定的范围，不过落地时有硬直。

SOMERSAULT KICK：23级学会，指令为按住RT后按X。这一招不仅能秒杀丧尸，而且对于非丧尸的敌人也有不错的攻击力且有击倒的效果，不过同样硬直不小。

TWO HAND SMASH：29级学会，指令为起跳后按住X。此技是KNEE DROP的加强版，范围变小但硬直也变小。

PICK UP：35级学会，指令为按住RT和B不放。这个投技虽然慢，但扔出去的丧尸判定很强，一次可以推倒一片敌人。缺点是对丧尸以外的敌人无效。

DOUBLE LARIAT：38级学会，指令为按住RT和X不放。这一招类似于《街霸》中老桑的旋风掌，威力大，且周身都有判定，但硬直不小。



组合道具

2代的最大卖点就是组合道具，经过《丧尸围城2 CASE WEST》和本作的进化，又有大幅加强。组合道具必须在合成室的合成台上才能进行，每个合成室附近都会提供一两种武器组合所需的材料。一周目时一开始不能组合，二周目则一开始就能组合。可以用于组合的道具上都有一个扳手标记，作为提示。

组合道具的种类很多，其中最多的是武器，以组合武器杀死敌人时可以获得额外的PP值，而且均非常强大。每组合出一种东西都可以获得一张组合卡，但卡面是单色的，必须满足特定条件才能让其变成彩色的。彩色卡除了能增加获得的PP值以外，更能学会新的攻击方式，一般来说都是按住X键不放，部分组合武器只有一种攻击方式。所谓特定条件，绝大部分都是升级，也有小部分有特殊方法。下面就放出全组合的资料表，其中打★号者为本作新增的组合道具。

组合名	组合材料	耐久/弹数	威力	卡片入手方法
Air Horn	Pylon + Spray Paint	10	0	初期即有
Auger	Drill Motor + Pitchfork	50	4	49级时获得
Beer Hat	Construction Hat + Beer	10	0	THIRST QUENCHER挑战获得金牌
Blambow	Bow and Arrow + Dynamite	10	5	调查Food Court的特定海报
Blazing Aces	Tennis Racket + Tiki Torch	40	3	支线任务Tape it Or Die 2的报酬
Blitzkrieg	Electric Chair + Merc Assault Rifle	250	5	10级时获得
Boomstick	Pitchfork + Shotgun	30	5	ROOFTOP MASSACRE挑战获得金牌
Bouncing Beauty★	Propane Tank + Rocket Fireworks	40	4	5级时获得
Burning Skull	Bull Skull + Motor Oil	50	4	9：00 PM时去Platinum Strip的PARADISE PLATINUM SCREENS看电影
Cryopod★	Escape Pod + Fire Extinguisher	30	4	14级时获得
Decapitator★	Boomerang + Knife	60	4	检查Americana Casino的特定海报
Defiler	Fire Axe + Sledge Hammer	60	5	24级时获得
Drill Bucket	Power Drill + Bucket	10	5	初期即有
Driller	Power Drill + Spear	40	4	46级时获得
Dynameat	Hunk of Meat + Dynamite	10	5	16级时获得
Electric Chair	Battery + Wheelchair	60	5	8级时获得
Electric Crusher★	Sledge Hammer + Battery	100	5	27级时获得
Electric Rake	Battery + Leaf Rake	50	5	LIGHTNING NEVER STRIKES TWICE挑战获得金牌
Exsanguinator	Saw Blade + Vacuum Cleaner	40	5	支线任务Tape it Or Die 2的报酬
Fire Spitter	Toy Spitball Gun + Tiki Torch	40	4	19级时获得
Flamethrower	Gasoline Canister + Water Gun	30	5	击败支线任务Everyone Knows Slappy的BOSS
Flaming Gloves	Boxing Gloves + Motor Oil	20	5	41级时获得
Fountain Lizard	Fountain Firework + Lizard Mask	3	0	CROWD PLEASER挑战获得金牌
Freedom Bear	Robot Bear + LMG	400	5	调查Yucatan Casino卫生间附近的海报
Freezer Bomb	Dynamite + Fire Extinguisher	20	0	调查Palisades Mall二楼的特定海报
Gem Blower	Gems + Leaf Blower	50	4	6级时获得
Hail Mary	Football + Grenade	10	5	25级时获得
Handy Chipper	Lawn Mower + Wheelchair	60	4	36级时获得
Heliblade	Machete + Toy Helicopter	50	4	17级时获得
Holy Arms	Box of Nails + Training Sword	60	4	调查Atlantica Casino的特定海报
I.E.D.	Box of Nails + Propane Tank	40	5	初期即有
Infernal Arms	Training Sword + Motor Oil	60	4	42级时获得
Knife Gloves	Boxing Gloves + Bowie Knife	30	4	30级时获得
Laser Eyes★	Alien Head + Gems	100	4	调查Uranas Zone的特定海报
Laser Gun★	Lightning Gun + Laser Sword	20	5	50级时获得
Laser Sword	Flashlight + Gems	40	5	调查Platinum Strip的PARADISE PLATINUM SCREENS的特定海报
Lightning Gun★	BFG + Electric Prod	30	4	48级时获得
Molotov	Whiskey + Newspaper	20	4	打败支线任务People Like US的BOSS
Molten Cannon★	Tennis Ball Launcher + Motor Oil	100	4	BRUN THE BODIES挑战获得金牌
Money Hacker	Computer + Flashlight	40	3	ONE ARMED BANDIT挑战获得金牌
Paddlesaw	Paddle + Chainsaw	60	5	调查SILVER STRIP的特定海报
Parablower	Umbrella + Leaf Blower	50	4	39级时获得
Pegasus★	Stick Pony + Rocket Fireworks	10	4	22级时获得
Plate Launcher	Plates + Cement Saw	50	3	支线任务Tape it Or Die 1的报酬
Pole Weapon	Machete + Push Broom	50	4	初期即有
Porta Mower	2x4 + Lawnmower	35	4	45级时获得
Power Guitar	Amplifier + Electric Guitar	40	3	支线任务Rock Heroes的报酬
Reaper★	Katana + Sickle	66	4	DOUBLE TROUBLE挑战获得金牌
Ripper	Cement Saw + Saw Blade	50	4	12级时获得
Roaring Thunder	Battery + Goblin Mask	60	4	31级时获得
Rocket Launcher	Rocket Fireworks + Lead Pipe	50	4	击败支线任务World's Most Dangerous Trick的BOSS
Saw Laucher★	Tennis Ball Launcher + Saw Blade	150	4	CHOP SUEY挑战获得金牌
Shocker★	Defibrillator + Medical Tray	20	4	28级时获得
Snowball Cannon	Fire Extinguisher + Water Gun	40	0	击败支线任务SNOW JOB的BOSS
Spear Launcher	Leaf Blower + Spear	50	4	34级时获得
Spiked Bat	Baseball Bat + Box of Nails	60	4	初次进入合成屋时获得
Sticky Bomb	Lawn Dart + Dynamite	5	5	21级时获得
Super B.F.G.	Blast Frequency Gun + Amplifier	15	5	44级时获得
Super Massager★	Massager + Leaf Blower	50	4	调查South Plaza的特定海报
Super Slicer	Servbot Mask + Lawn Mower	80	5	33级时获得
Tenderizer	MMA Gloves + Box of Nails	25	4	调查Royal Flush Plaza的特定海报
Tesla Ball	Battery + Bingo Ball Cage	80	5	37级时获得
Weed Tendonizer★	Push Broom + Knife	120	4	3级时获得
Wingman	Queen + Nectar	10	5	自行组合
Zap N' Shine★	Floor Buffer + Electric Prod	80	4	自行组合

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

食物和果汁

游戏中主要靠吃东西来恢复体力，不同的食物具备不同的恢复效果。不过若是吃下腐烂的食物（名字是Spoiled开头的），或短时间内喝下大量酒，就会引发呕吐。在与BOSS交手前，身上带好优秀的食物是必须的，此外还可以带上增加食物效果的杂志。

此外将两种食物进行调合，可以做出果汁。果汁除了具有优秀的回复效果之外，更会附加1分钟额外功效，非常有用。在BOSS战时来上一杯，简直神清气爽。调合果汁需要有食物搅拌机（blender），在游戏中并不多见。具体地点为：Americana Casino的A102、Platinum Strip的S103、Atlantic Casino的T101、Food Court的F106、Palisades Mall的中央吧台、Yucatan Casino的Y101、Uranus Zone的U102。

果汁调合一共有9种结果，但由于食物众多，其组合数量也相当夸张，这里我们就仅列出最简单的例子。

果汁名	效果	组合举例
Energizer	受到攻击时不会受伤	Vodka + Orange Juice，或Pizza + Beer
Repulse	丧尸对你的兴趣下降	Beans + Beer或Milk或Vodka
Pain Killer	受到的伤害减半	Beer + Beer
Zombait	丧尸对你的兴趣增加	Cake + Cake或Bean + Pizza
Untouchable	丧尸无法抓住你	Cake + Beer
Spitfire	不装备武器时可以喷火	Beans + Coffee
Nectar	吸引蜂后出现	Vodka + Cake
Quick Step	拥有超级移动速度	Wine + Wine
Randomizer	随机效果，或直接呕吐	任意两种坏掉的食物

杂志

杂志素来是本系列最实用的道具之一，本作的道具位置和2代相比变化不算大，但惟有杂志位置是来了一个彻头彻尾的改变。杂志的位置都是固定的，捡到之后读一下，然后放到身上即可发挥效果。同类杂志效果可以叠加，但同一本杂志只能拿一本。玩家可以根据自己的需要来决定带哪本杂志，一般来说故事模式中的必备品是Leadership。

注意！保险箱中放的杂志，如果在打开后不拿的话，在切换区域后就会消失，再也无法拿到。而沙箱模式中没办法拿到保险箱里的杂志。

杂志名称	效果	大致位置
Amusement	玩具类武器3倍耐久	Yucatan Casino的Baron Von Brathaus
Bargaining 1	商店购物时优惠10%	Royal Flush Plaza的Yesterday,Today and Tomorrow
Bargaining 2	商店购物时优惠10%	Uranus Zone银行的保险箱145号
Bikes	摩托车3倍耐久	地下区域（CASE 7-2才能进入）
Blades	刀剑刃物类武器3倍耐久	Royal Flush Plaza的Yesterday,Today and Tomorrow
Building	建筑类武器3倍耐久	South Plaza的高台区域
Combat 1	武器击杀丧尸时获得的PP值1.1倍	Silver Strip的Luaii_Wauwii外
Combat 2	武器击杀丧尸时获得的PP值1.1倍	Palisades Mail 2F的Stan's Large Print Books & Magazines
Combat 3	武器击杀丧尸时获得的PP值1.1倍	Slot Ranch Casino的金库
Domestic	家具类武器3倍耐久	Fortune_City_Hotel，大厅入口附近
Drinking	不管怎么喝都不会呕吐	American Casino的高台区域（从A101的2楼通过连续跳跃到达）
Driving	四轮汽车3倍耐久	Platinum Strip，电影院上方的隐藏通道
Erotica	拍摄含Erotica要素的照片时PP值增加	Slot Ranch Casino的男洗手间
Erotic Magazine	和女性幸存者相关的PP值1.1倍	Silver Strip的Hot Excitorama?
Gambling 1	赌运上升	Palisades Mail，中央建筑的二楼
Gambling 2	赌运上升	American Casino，Bennie_Jack's_BBQ_Shack的2楼
Gambling 3	赌运上升	Uranus Zone银行的保险箱304号
Games	娱乐类武器3倍耐久	Royal Flush Plaza 2F的Ragazines
Hand-to-Hand	徒手攻击时威力上升	Arena的监控室
Health 1	食物的回复力增加50%	Palisades Mail 2F的Stan's Large Print Books & Magazines
Health 2	食物的回复力增加100%	Food Court的Hungry Joe's Pizzeria
Horror 1	杀丧尸时获得的PP值1.1倍	地下区域的Americana Loading Area
Horror 2	杀丧尸时获得的PP值1.25倍	Fortune Park，通往Fortune City Hotel的入口附近的脚手架上
Juice Boost	果汁效果的持续时间两倍	Atalntica Casino的高台区域
Leadership	加快随队幸存者的移动速度	Royal Flush Plaza 2F的Ragazines
Photography 1	拍照所得PP值1.1倍	Uranus Zone的First Aid station
Photography 2	拍照所得PP值1.1倍	Palisades Mall，二楼的Robsaka Mobile
Playboy	女性幸存者相关的PP值1.1倍	Silver Strip的Hot Excitorama
Psychos	打败精神病患者时的PP值1.25倍	Palisades Mail 2F的Stan's Large Print Books & Magazines
Rescue	幸存者相关的PP值1.25倍	Silver Strip的One Little Duck Bingo
Skateboarding	滑板耐久度3倍，并追加新动作	Palisades Mail的Ultimate Playhouse
Sports	运动类武器3倍耐久	Royal Flush Plaza 2F的Ragazines

服装

本作共收录了5套有特殊效果的服装，当玩家凑齐并穿上整套服装时，就会获得一些额外的效果。这其中的4套是2代的DLC服装，在本作中则是可以直接使用。注意所有服装均需穿齐一套后才能发挥作用。

士兵装

效果： 射击时精确度上升，爆头率上升，枪类武器弹数上升（包括HANDGUN、SIX SHOOTER、SHOTGUN、LMG、ASSAULT RIFLE、MERC ASSAULT RIFLE、SNIPER RIFLE），使用3种RIFLE时追加特殊动作。

Soldier Boots： SOUTH PLAZA，Ultimate Playhouse附近的某个空店的箱子

Soldier Clothes： 解除成就“Save the Girl...”

Soldier Facepaint： Palisades Mall的Shark's store

Night Vision Goggles： 在Platinum Strip的商店里花200万购买

精神病装

效果： 受到的伤害减少，增加部分武器的威力（Crowbar、Fire Axe、2x4、Cement saw、Chainsaw、Chef knife、Mining pick、Pitchfork、Power drill、Giant Pink Chainsaw、Large Wrench、Machete、Meat Cheaver）、使用Machete和Meat Cheaver时追加特殊动作。

Psychopath Boots： Fortune City Arena的监控室。

Psychopath Clothes： 击败Carl（支线任务Mail order zombrex）

Psychopath Mask： Silver Strip的教堂。

Psychopath Hair： 于12 AM～2 PM时间内去Platinum Strip的Paradise Platinum Screens观看电影后获得。

运动装

效果： 喝酒不醉，吃腐烂食物不吐，移动速度加快，酒类的回复效果上升，玩赌博机时获得金钱增加，使用运动武器时威力上升，反弹类武器的反弹次数增加。

Sports Fan Cleats： ROYAL FLUSH PLAZA的SporTrance一楼。

Sports Fan Clothes： PALISADES MALL的KokoNutz Sports Town。

Sports Fan Facepaint： AMERICANA CASINO的高台区域。

Sports Fan Helmet： SILVER STRIP的Hot Excitorama。

忍者装

效果： 不容易吸引丧尸，使用部分武器时（Katana、Broadsword、Magician sword、Laser Sword）威力上升并有特殊动作。

Ninja Boots： Uranus Zone的Man's Sport store。

Ninja Clothes： 解除成就Elite Killer。

Ninja Hood： Royal Flush Plaza的高台区域。可参照挑战3的地点。

Ninja Mask： Yucatan casino的Shoal Nightclub门外。

布鲁斯装

玩过1代的朋友一定对弗兰克那个威力巨大的洛克炮很有印象。2代中恰克拥有一件《魔界村》盔甲，而本作中弗兰克又有《洛克人》的武器，不过这次是弗兰克直接变身成布鲁斯，非常强大！

变身为布鲁斯需要集齐PROTOMAN的套装，一共4件。集齐之后不仅样子会变成布鲁斯，还可以发射布鲁斯的火箭弹。这一招威力巨大，一次能轰掉BOSS大约1/5的体力，相当强力，此外防御力也会增加。

布鲁斯的武器可以单独使用，但惟有装备上全部套件后才会获得防御力增加效果。只要打出这件武器后，回到安全屋的厕所即可获得，一次50发。拿着这个武器时，连走路也会变成布鲁斯的样子。不过此武器仅限于故事模式才能使用。下面就为大家介绍布鲁斯套装的获得方法。

Protoman Helmet： 支线任务ANTE UP（即脱衣扑克）中赢光Jack，具体可参见攻略。另外在沙箱模式中杀死Jack也可以获得，不过由于沙箱模式出现角色完全随机，所以不能指望这个办法。

Protoman Armor： 解除成就The Challenge Experience后获得，也就是在所有的单人挑战中都获得铜牌（或更高评价）。

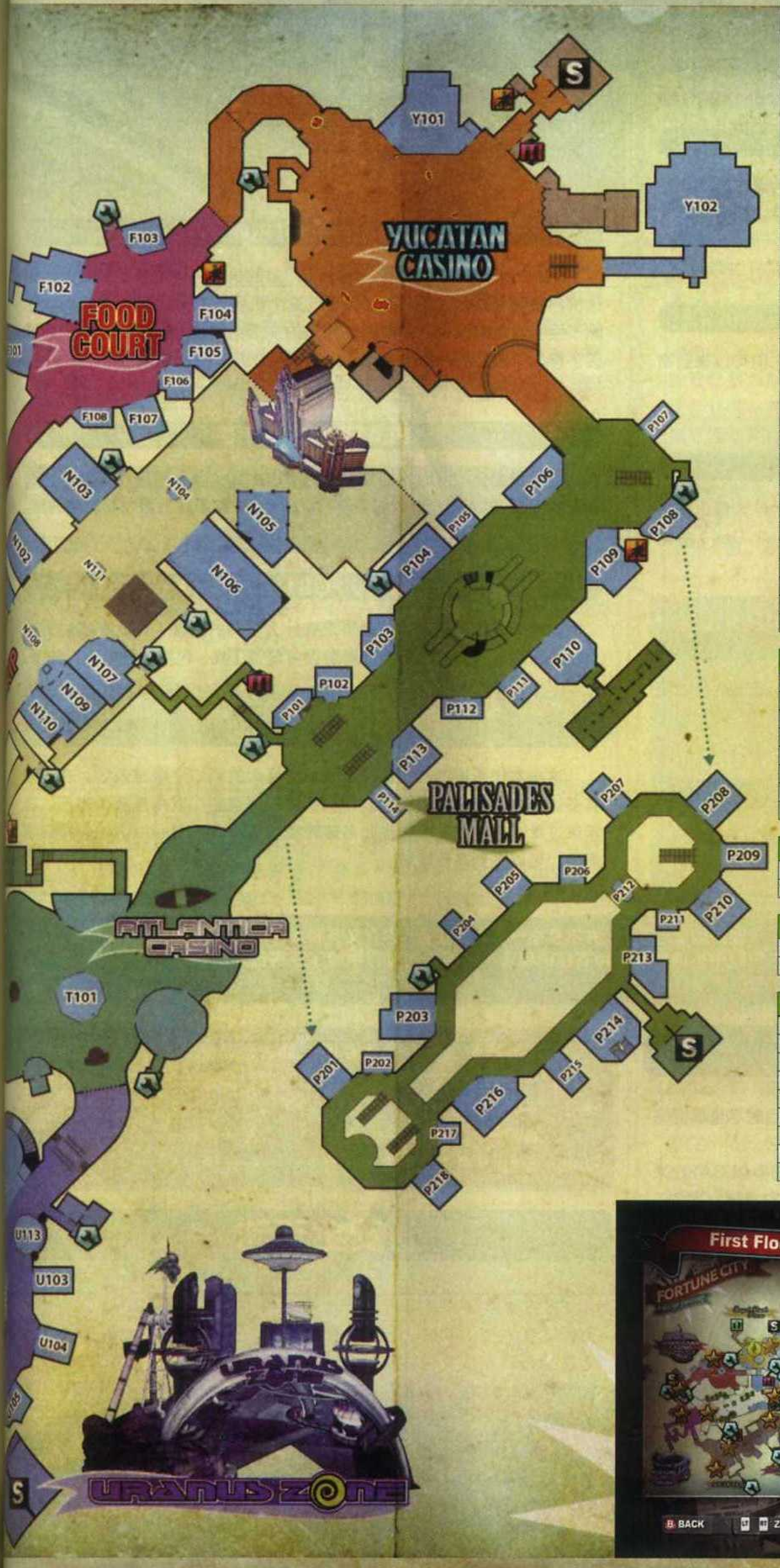
Protoman Boots： 在Palisades Mall的Ultimate Playhouse里。

Arm Cannon/Shield： 解除成就Save The Girl…Yet Again，即在OVERTIME中击败TK。

幸运市观光指南

欢迎各位来到幸运市！过去的幸运市是赌徒的天堂，如今的幸运市则是冒险家的乐园。可能你们去年便已经在这里游玩过了，但今年的幸运市又有全新的变化，各位要是想快速了解这些变化，下面就请随着本导游来了解一下吧！

幸运市全图



Americana Casino	
A101	Bennie Jack's BBQ Shack
A102	Shots & Awe
A103	The American Historium

Royal Flush Plaza	
R101	Casual Gals
R102	in the Closet
R103	The Man's Sport
R104	The Shoehorn
R105	Tunemakers
R106	Wave of Style
R107	Ye Olde Toybox
R108	Marriage Makers
R109	Roy's Mart
R110	Modern Businessman
R111	Stylin' Toddlers
R112	SporTrance(1F)
R113	The Chieftain's Hut
R114	Yesterday,Today & Tomorrow
R115	Hat Racks
R116	Universe of Optics
R117	Three Club Monte
R118	Astonishing Illusions
R119	Strudy Package
R120	The Dark Bean
R201	Albert's Apparel
R202	Wily Travels
R203	Antoine's
R204	Estelle's Fine-lady Cosmetics
R205	Just in Time Payday Loans
R206	Eternal Timepieces
R207	Kathy's Space
R208	Earmark Leather
R209	Children's Castle
R210	Small Fry Duds
R211	Rush Wireless
R212	Ragazines
R213	Players
R214	SporTrance(2F)

FOOD COURT	
F101	Wild West Grill House
F102	Cucina Donnacci
F103	Cheesecake Mania
F104	Lombardi's
F105	Hamburger Fiefdom
F106	Rojo Diablo Mexican Restaurant
F107	Hungry Joe's Pizzeria
F108	Speedy Expresso

FORTUNE CITY ARENA	
E101	Terror Togs
E102	Hostile Zone

YUCATAN CASINO	
Y101	Baron Von Brathaus
Y102	Shoal Nightclub

PALISADES MALL	
P101	Finders Peepers
P102	FairMoans
P103	Ultimate Playhouse
P104	Flxein'
P105	Beach Body Swim House
P106	Wallington's
P107	Shank's
P108	Bagged!
P109	The Venus Touch

PALISADES MALL	
P110	KokoNutz Sports Town(1F)
P111	Chocolates Confession
P112	For Your Leisure
P113	Trendy Cindy
P114	Entertainment Isle
P201	Kicks for Her
P202	Que's Hats
P203	Brand New U
P204	Ned's Knicknackery
P205	Space
P206	Stan's Large Print Books & Magazines
P207	Under the Sea Travels
P208	Army Surplus Gift Store
P209	Kids' Choice Clothing
P210	The Cleroux Collection
P211	Leigh's Fine Liquor
P212	Sever Ties
P213	Robsaka Digital
P214	KokoNutz Sports Town(2F)
P215	Everything Diamond
P216	Chris'Fine Foods
P217	Robsaka Mobile
P218	High-Noon Shooting Range

ATLANTICA CASINO	
T101	Sipparellos

PLATINUM STRIP	
S101	TIR Souvenir Kiosk
S102	Cash Gordon's Casino
S103	Juggz Bar % Grill
S104	Paradise Platinum Screens
S105	Moe's Maginations
S106	Dining at Davey's
S107	From Fortune With Love
S108	TIR Souvenir Kiosk

SILVER STRIP	
N101	Swept Away
N102	One Little Duck Bingo
N103	Tinkerbox
N104	Barrel of Goods
N105	Luaii Wauwii
N106	Shamrock Casino
N107	Pub O'Gold
N108	Rockets Red Glare
N109	Peep Hloe
N110	Hot Excitorama
N111	Juggz Bar and Grill Klosk

Uranus Zone	
U101	From Fortune with Love
U102	Jump Space 7(1F)
U103	Astonishing Illusions
U104	The Man's Sport
U105	Bagged!
U106	Players
U107	Space Coaster(1F)
U108	Lombardi's
U109	Bank
U110	Rocket's Red Glare
U112	Galaclic Glide
U113	UFO Crash
U114	Orbital Oscillation
U115	Midway-a-Matron 2525
U121	Molemen from Uranus
U122	The Venus Touch
U123	Spaced

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOY

隐藏区域

AMERICANA CASINO

A101（Bennie Jack's BBQ Shack）是著名的烧烤餐厅，从餐厅二楼上去会看到一排连续的吊灯，从吊灯上跳跃前进，可以来到高台区域。

ATLANTICA CASINO

中央的巨大海神雕像是其标志之一。这里可以玩多种迷你游戏，包括 Ride the Waves、Wheel of Destiny、Killer Blackjack。从有鹦鹉宝箱的平台往上跳，会来到高台区域。

FOOD COURT

在靠近上方出口处有三个并排的自动贩卖机，利用它们可以来到高台区域。

PALISADES MALL

一楼有刀具店，二楼有枪店，适合用来防身。中央的巨大假山构造复杂，还可以在此玩滑滑梯游戏，很有意思。P212（Sever Ties）的柜台可以爬上去。

SLOT RANCH CASINO

中央的舞台是特征所在，后台有一些东西，不过这次爬上后台的箱子只能拿到一柄剑。

YUCATAN CASINO

中央的几个高台都可以爬上去，购买了车钥匙后还可以开摩托车，但意义不大就是了。

ROYAL FLUSH PLAZA

在 FORTUNE PARK 的入口附近可以不断上爬直至气球处，要是不太明白路线的话可以在挑战 3 看看。另外在二楼的商店花钱购买跑车钥匙后就可以驾驶停在一楼的展示用车了。

SILVER STRIP

N102（One Little Duck Bingo）门口的机器可以用钱换经验值，但代价昂贵且无法反复利用。2 代通过这个机器可以拿到组合卡，而本作除了经验值之外没有别的奖励。路边的摇滚场地是可以爬上去的，而购买了悍马车钥匙后，每次来到这里时都可以开车一路碾压过去。

PLATINUM STRIP

电影院会分不同时段播放电影，看过之后会获得一些特别好礼。在靠近 HOTEL 的入口附近有脚手架可以爬上去，电影院上面也有隐藏通道。

SOUTH PLAZA / FORTUNE CITY HOTEL

这两个区域是相通的。由于没有什么像样的店铺，因此在描述方位上比较困难。这里的地面上散落着很多建筑工具，包括各种电锯、链锯。

URANUS ZONE

这是本作新增的一个区域，是一个巨大的科幻主题游乐场。在这里有多达 6 种的迷你游戏可玩。中央巨大的海盗船可以用来屠杀丧尸。去年来过幸运市的朋友可得在此多转转喽。从 Jump Space 7 的二楼破窗而出，可以来到高台区域。

生存白皮书

在尸城里活下去，并不是你一个人的任务，你有义务和责任来找出真相、救出幸存者，在尸城中也遍布着各种有趣的秘密。在探索的过程中除了获得额外的乐趣，也可以令你的冒险更加轻松。

半即时制

和 2 代一样，本作采用半即时制，即除了剧情动画和菜单画面，其他场合下时间都会不断流逝。游戏中很多任务都有限定的发生时间，错过之后就会消失，前期玩家必然会顾此失彼、手忙脚乱，这也是游戏的魅力所在。特别是某些主线任务会让玩家在多个地点奔跑，如果没有提前预留充裕时间的话该周目就会丧失迎来好结局的机会，

因此建议玩家一周目时尽量提前完成主线任务。

本作的主线任务以 CASE 来命名，2 代一共有 7 个大 CASE，本作则有 8 个大 CASE，并同样存在 THE FACTS 和 OVERTIME。2 代的主人公要给自己的女儿找 ZOMBREX 药救命，而本作的主人公弗兰克自己受了感染，因此同样需要 ZOMBREX 药来救命。进入 OVERTIME 的条件是玩家完成全部 CASE 加 THE FACTS，并给 TK 打 Zombrex，打完 OVERTIME 就是 S 结局，也就是游戏的真结局。

赶时间依然是本作的主旋律之一，这里传授几个节省时间的诀窍。

1. 提升等级。当弗兰克的等级达到一定程度时，会提升移动速度。移动力最高为 3。

2. 喝果汁。调合出来的果汁 Quick Step 具有 1 分钟内加速的能力，速度非常夸张。带上果汁有效时间翻倍的杂志后就更有效了。

3. 捷径。

4. 车辆。

安全移动

很多时候光快是不行的，因为丧尸会阻挡你前进，所以安全地快速行动才是关键。而要说到安全移动，大致又有以下几种方法：

1. 公主抱。对于行动不便的女性幸存者，弗兰克按 B 键可以来一个公主抱。公主抱时弗兰克可以自动撞开拦路的丧尸，相当强悍。

2. 电锯。电锯类武器按 X 发动后，就算不攻击，那滚动的刀刃对丧尸也有攻击判定，利用这点可以将所有拦路的丧尸强制推开。

3. 忍者装。强悍的忍者装这次不再是作为 DLC 下载的，满足一定条件后即可使用。和 2 代一样，穿齐一套之后丧尸就不会注意你，

但对暴走丧尸无效。

4. 车辆。

利用车辆不仅是最快的方法，也是最安全的方法，只要在商店购入车钥匙之后，就可以利用地图上的车辆移动了，而且些车钥匙是可以多周目游戏时继承的。这些车也有耐久度，不过只要你离开这个区域（指经过一次读盘）再返回，它们就会复位。不过需要说明的是，开车时依然会被枪械攻击到，而且如果你停车不走的话，丧尸也可以攻击你。

名称	获得条件
Sports Car Key	在Royal Flush Plaza二楼的商店购买
Chopper Key	在Pailsades Mail二楼的商店购买
SUV Key	在Silver Strip的商店购买

除了以上 3 种车钥匙外，还有摩托车库的钥匙（Bike Trailer Key），在故事模式中你需要完成支线任务 People Like Us 之后才能拿到，之后在沙箱模式里一开始即可使用。

捷径

游戏中共有 4 条捷径可以选择，活用的话可以节省不少时间。下面详细说明一下这 4 条捷径。

莉奈特暗道：全游戏最有用的一条捷径，可以瞬间从 Royal Flush Plaza 一楼的厕所来到 Palisades Mail 二楼的 Brand New U 服装店。该捷径的出现条件是完成支线任务 Wilted Flower，当你发现当事人莉奈特（Linette）之后，会触发新的支线 Linetts's Passage，之后只要按照指引进入捷径即可，以后就可以自由利用这条捷径了。如果没有完成这个任务，或完成了这个任务但不是走捷径完成的，是不能利用这条捷径的。本作中这条捷径更关系到一个成就的获得条件。

银行暗道：CASE 4–2 时，佣兵们会在 Atalntica Casino 和 Fortune Park 之间开出一条捷径来，途中会路过银行金库。

淘气过道：这是惟一一个从一开始就能使用的捷径，你可以从 Silver Strip 的 Hot Excitorama 这家店附近找到它，利用它可以较快地进入 Palisades Mail 一楼。

汽车隧道：CASE 7–1 时，Silver Strip 北边尽头的大门会被汽车撞开，可以从此进入地下随道，这是一片全新的区域。

存档相关

2 代里只有在卫生间里才能存档，一旦 GAME OVER，就要取档重来。这个设定让不少玩家不爽，因为游戏的存盘点不多，BOSS 出现时不会有特别提示，再加上切换场景时读盘很频繁。如果打了很久都没存档，很容易前功尽弃。

本作则改进了这一问题。存档虽然还是只能在卫生间里进行，老场景的存盘点也没有增加，但是增加了检查点的设定。当玩家切换场景时，画面上会出现 CHECKPOINT 字样，这时就表明游戏已经自动进行了储存。这种储存在退出游戏后就会消失，但是只要不退出游戏，进入菜单后选择从上一个检查点重来，就会自动恢复到进入检查点的状态，包括体力、经验、携带物品等均完全一致。这样只要你打得不好直接重来即可，这个设定实在是太体贴了。

不过关于检查点还要额外补充几句。首先，检查点只出现于切换大场景时，部分小场景切换时不会有检查点。其次，当玩家驾驶摩托车的时候不会出现检查点。第三，双人联机时，读取检查点时有一定几率会出现 2P 身上物品消失的情况，这对于完成挑战是很不利的。X360 版后来进行了更新，纱迦再也没有遇到过这种情况了，但依然不可不防。

此外，本作的存档是分为故事模式和沙箱模式两个部分的，两个部分的大部分资料是可以共通的，基本上除了携带物品外均可继承。因此玩家如果在故事模式中陷入苦战的话，不妨在沙箱模式赚钱升级。

丧立停（Zombrex）

Zombrex 在本作中的地位和 2 代一样，如果在指定时间内不能成功注射，主人公弗兰克就会因丧尸化而 GAME OVER。游戏时间每 24 小时就需要给自己打上一针，而且还有一些支线任务会用到它，因此游戏中准备了数量众多的 Zombrex，这里就为大家进行解说！如果你实在搞不定的话，也可以花钱去商店购买，不过价格就相当高了，而且越买越贵。另外在沙箱模式中是无需注射 Zombrex 的。

1. 一开始的剧情中从药店里取得。不取得这只，其他 Zombrex 均不会出现。

2. 安全屋（Safe House）的楼顶，电梯后面。

3.Uranus Zone，Jump Space 7 二楼的外侧平台。

4. 地下区域（Underground），位置大约在地上 Fortune Park 到 Atlantica Casino 的入口附近。

5 ~ 6.Uranus Zone，银行里的保险箱 673 号、999 号。

7 ~ 11. 完成支线任务 CODE BLUE、MAIL ORDER ZOMBREX、HUNGER PAINS、DEMAND AND SUPPLY（两只）。

快速致富法

本作的金钱除了去商店购物外，剧情中的 CASE 5-3 要求玩家赚到 100 万才能进行下去。不过本作赚钱的方法很多，特别是还能在沙箱模式里赚钱，这样压力就更小了。下面简单介绍一下方法。

首先，每个赌场里都有不少现钞，你也可以直接赌博，这里的小诀窍是只在地上放着现钞的机器上赌钱，你很容易就能赚到钱。而对于所有的赌博机，你都可以用钝器将其破坏，把里面的钱洗劫一空。之后切换区域再过来，机器又会复原，接下来你懂的。

然后当你看到自动存取款机时，亦可直接破坏，至少可以拿到 5 位数的钱。而利用手电筒 (Flashlight)和电脑机箱(Computer Case ）合成的骇钱棒 (Money Hacker)，更是可以从机器里搞到更多的钱。本作安全屋出口的第一个合成屋附近便有手电筒和电脑机箱，合成无压力。另外本作调高了暴徒的出现几率，暴徒手上经常就带着骇钱棒，直接抢过来用就可以了。自动存取款机同样会在切换区域后复活。

2 代中最好的赚钱办法在本作中依然存在。在 Slot Ranch Casino 通往 Food Court 的出口附近有一个巨大屏幕的老虎机，这个老虎机有两种玩法，其中 1000 元一道的那种，

最高可以赢取 10 万元大奖。找齐 3 本加赌运的杂志，中奖几率就会大大提高，不过本作 3 本赌博杂志不太好搞，但两本也足够了。凑齐 3 本杂志在这里狂按 B 键 (有连发手柄更佳)，一般来说两个小时就能赢到 400 万。在沙箱模式里穿忍者装来此赚钱，简直便是那 BUG 一般的存在。

最后要说的是，其实本作钱的作用并不大，特别是对有志于全挑战制霸的人来说更是如此。基本上 60 个挑战打下来，身上至少也有个四五百万大洋了。

双人合作须知

虽然 2 代就有双人合作的设定，但是由于本作的 60 个挑战中有一半都是为双人准备的，因此双人合作很有讲究。

双人合作的基本原则和 2 代一样，故事流程以 1P 为主，2P 加入前可以选择用哪个存档来加入，加入之后身上所有的东西都会消失，但除此之外的一切资料均和所用的存档一致。这个设定明显是为了防止玩家再用 2 代的道具复制法，不然 12 本杂志实在太 BUG 了。注意双人合作时，2P 扮演的是 2 代的主人公恰克，连招式都一样，这个需要注意。

合作中 2P 退出后可以保存。但 2P 不能接续 1P 的故事进度，也不能把携带道具带走，杀人数和拍摄标记均不继承。但金钱和经验值完全保留，解开的合成卡以及完成的挑战同样算数。注意，当 2P 保存后会自动退出游戏，此时 1P 会跳出提示对方已切断连接，但此时 1P 先不要急着退出游戏，否则 2P 将无法完成保存进度的步骤。如果是双打时 1P 突然掉线，2P 在退出前仍有一次保存机会。

本作的成就中有部分是限定 1P 解除的，这部分会在后面进行解说。

照相系统

弗兰克是记者，照相是他的独门绝活。通过照相可以赚得大量经验值，而且还关系到不少成就。照相的基本操作如下：

动作	X360键位
进入照相模式	按住LT后RB
拍照	X
镜头拉近	B
镜头拉远	A
移动镜头	左摇杆

照相模式中，上方有一个 PP 感知器，当槽涨到最满时，就会拍出经验值最高的照片。不过关键还是取决于取景构成。游戏中将取景定为 5 种类型，分别如下：

Brutality (暴力)：血腥、暴力成分，如残缺的尸体。
Drama (戏剧性)：一般发生于幸存者的特定动作中。
Erotica (性感)：穿着暴露的女幸存者或丧尸。
Horror (恐怖)：这个最简单，最普通的丧尸就满足这个条件。
Outtake (搞笑)：搞笑场面。比如给丧尸带上有趣的头套。

一般来说，出现高分拍照场面时，在对象的头上会出现黄色闪动的提示符号。好的照片一张可以达到 5000 分，相当给力。但同一场面不能反复拍摄，否则分会越来越低。

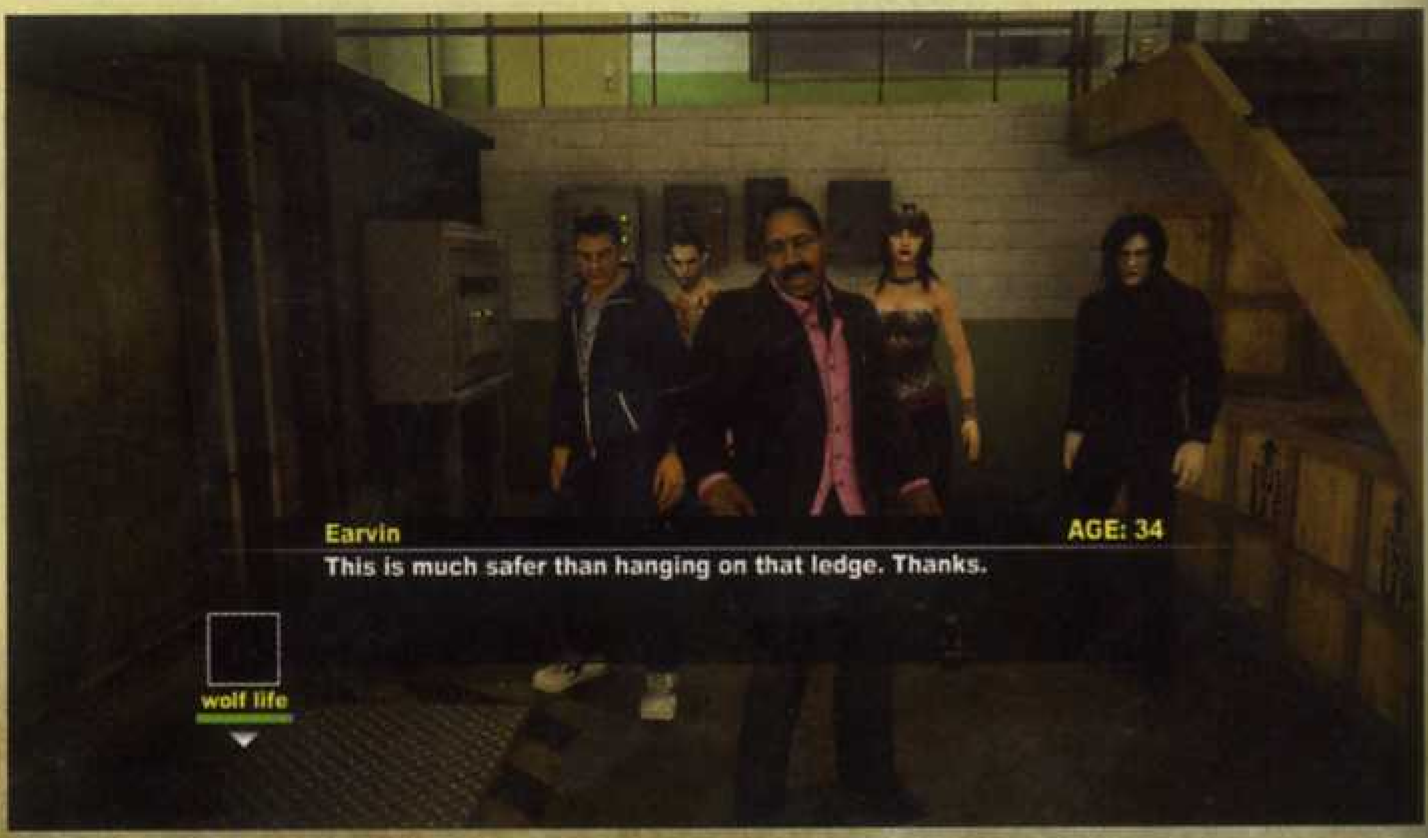
此外游戏中还存在着数十个拍摄标记，图标为黑色圆圈中嵌套着一个白色的摄像机标记。拍摄这个除了可以赚经验值外，还关系到成就。

幸存者相关知识

有关幸存者的设定，本作和 2 代基本一样。营救幸存者是主要的经验值来源，有时还有特别的奖励，例如金钱、组合武器卡等等。一般来说找到幸存者先帮他清光附近的丧尸，再与之不断对话就能让其加入。不过有的幸存者有特定的营救条件，满足之后他才会加入。之后玩家要做的事情是将其领回安全屋。不过需要注意的是，在经过区域切换时，一定要让幸存者跟在你的身后 (即出现绿色门的标记)，这样他才会和你一起切换到下一个区域。如果玩家和幸存者不处于同一区域，那么幸存者的 HP 会不断减少直至死亡。

幸存者有等级的设定，但游戏中不可见，只能从幸存者的 HP 值看出来。尽管幸存者的 HP 值都以一条绿槽显示，但实际上的 HP 值是有高有低的。玩家可以给幸存者武器和食物，给幸存者食物可以回复他的体力，但幸存者只会接受特定的武器。给幸存者的最好武器就是枪支，因为幸存者手上的武器是没有次数限制的。注意玩家在攻击时有误伤幸存者的可能，一次两次还没关系，如果次数过多，会导致幸存者背叛你。

对于行动不便的幸存者，可以



靠近后搀扶或来个公主抱。而带上 Leadership 杂志可以让行动不便的幸存者也能健步如飞。但本作的幸存者被削弱了，远不及前作那么剽悍，当然比起弱不禁风的 1 代来还是好了很多。

带着幸存者时按 Y 键可以让其靠近你，按 LT+Y 可以让幸存者在指定位置待机。待机中的幸存者在你移动到其他区域后依然会损失 HP，这一招主要是用在 BOSS 战之前，或是不想带特定幸存者返回安全屋时使用，例如成就 Alpha VS. Omega。

幸存者出现的位置和时间都是有严格讲究的，一般来说游戏都会以任务的方式提醒玩家。按 BACK 键调出地图后再按 X 键，就可以查看任务具体信息，将光标指向任务，即可在游戏画面时显示指向箭头。但也存在着没有任务提示的幸存者，这就需要玩家在指定的时间和地点赶到那里去营救了。

本作同样最多只能同时带 8 名幸存者，如果超过这个数字则不会出现新任务。但需要注意的是游戏不是根据玩家当前带的幸存者人数来判断是否给出新任务的，而是结合所有已出现的任务和应出现的任务相关的幸存者人数来判断的。因为已出现的任务不可能无缘无故消失，如果光是完成已出现的任务就能让人数到达 8 人的上限，那么也不会出现新的任务。如果支线任务出现的时间点上不满足条件，那么该支线任务就不会出现！因此如果你想尽可能多地完成支线任务的话，就不要让队伍里的人太多，有空就多送回去几个。此外，当达到任务出现的时间点时你处于该任务的发生区域，一般来说这种情况在切换区域之后等一段时间就会等到任务提示。

有关幸存者的详细资料，会在后面的攻略中进行解说的。

保险箱钥匙

这是本作新增的收集要素，其效果为收集后可以去 Uranus Zone 区域的银行打开对应的保险箱，获得里面的金钱或道具。下面列出全部保险箱钥匙的位置，其中最有用的当属两本杂志和两个 Zombrex。

位置	编号	对应内容
Americana Casino	044	100元
Americana Casino	083	10万元
Atlantica Casino	009	25000元
Atlantica Casino	999	25000元、Zombrex
Fortune City Arena	052	10万元
Fortune City Arena	097	10万元
Fortune Park	185	1万元
Fortune Park	304	Gambling 3杂志（赌博）
Palisades Mall	040	10万元
Palisades Mall	045	5万元
Palisades Mall	112	5万元
Royal Flush Plaza	001	5万元
Royal Flush Plaza	145	Bargaining 2杂志（打折）
Royal Flush Plaza	203	5万元
Royal Flush Plaza	666	5万元
Silver Strip	690	5万元、Massager（合成道具）
South Plaza	673	Zombrex、Gems（合成道具）
Uranus Zone	764	Six Shooter（武器）
地下区域	015	Remote Mine×3（武器）
地下区域	329	Gems（合成道具）

流程攻略+全支线介绍

说明

1. “无任务提示”是指史黛茜不会给出提示的支线，需要玩家自行寻找，下文会给出具体时间和地点。有任务提示的支线除特殊情况外不再赘述发生地点，按照箭头前进即可。

2. 因为游戏中的主线剧情和 2 代比较相似，因此本攻略便不再像 2 代一样详细说明剧情，具体可以参照《X360 专辑》Vol.12。

3. 支线任务和 2 代相比变化较大，但很多任务只是改了出现的时间和地点，所以本攻略只对部分有难度的任务以及新任务进行详细说明。

4. 注意，AM 为上午，PM 为下午，晚上 12 点是 12 ：00 AM，而中午 12 点是 12 ：00 PM。

弗兰克·维斯特（Frank West）在解决了维拉米特事业后声名大噪，一时间成为全美国皆知的英雄。但随着光环的褪去，弗兰克又不安分起来，他体内的记者之魂驱使着他要察明丧尸爆发事件的真相。而且弗兰克虽然成功从维拉米特脱出，但是也感染了丧尸病毒，为此不得不需要 Zombrex 这种特效药来抑制自己变成丧尸，因此也需要大量金钱。于是弗兰克来到幸运市参加 TIR 大赛，不过此时他的身材已经严重发福，为此受到了旁人的耻笑。不过很快弗兰克就发现 TIR 大赛的主持人 TK 正在策划着某个阴谋，正当弗兰克准备进一步查明真相时，幸运市已经变成了丧尸的天堂……

序章

游戏的一开始，是徒手杀丧尸大赛。这里弗兰克没有 GAME OVER 之虞，可以尽情享受杀戮的快感。杀死一名丧尸即可获得一定数量的金钱，根据最后获得的金钱数量有金银铜三个级别的评价，25000 元即为金牌评价。诀窍在于要快速连续地屠杀丧尸，这样可以获得金钱加成。另外场地上四角的平台会不时闪动绿光，这时只要依次爬上 4 个平台，最后场地上就会喷射火焰将丧尸全部烧死。不过注意前三个平台一旦爬上之后就要赶紧跳下，否则被烧的将会是自己。金牌评价难度不高，即使是 NEW GAME 玩家也有机会拿到，不过这个评价不影响任何东西，也没有对应的成就。

比赛结束后弗兰克会看到 TK 和 2 代中的玻璃男布兰顿（Brandon）正在密谋。这个时候就是展示游戏拍照系统的时候了，基本上找准位置调好相机，在两人头上出现提示时按下快门，就可以获得不错的评价，特别是最后两次机会可以拍出超过 1000PP 以上的照片，从而解除成就 Photo School。当然就算没成功也没关系，后面多的是机会。这个环节过后会有 TK 的保镖围上来，这一战的关键是要捡起保镖手里的武器还击，不过无论胜败如何都不影响后续发展。

之后就是丧尸爆发的场面，要赶紧按箭头跑到指定位置触发剧情。路上的幸存者都不用管，倒是有几次拍照的机会。来到目的地之后发生剧情，弗兰克和 2 代的恰克一样进入了安全屋，并遇到了我们的老熟人苏利文（Sullivan）和史黛茜（Stacey）。接下来弗兰克到了需要使用 Zombrex 的时间，史黛茜通过遍布于幸运室的监控摄像头发现在 Royal Flush Plaza 的 R109 药店里有 Zombrex，于是弗兰克火速前往。

第一天

主线事件

编号	发生时间	结束时间
CASE 1-1	8：00 AM	9：00 AM
CASE 1-2	1-1结束时	3：00 PM
CASE 1-3	1-2结束时	3：00 PM
CASE 1-4	1-3结束时	3：00 PM
CASE 2-1	6：30 PM	?
CASE 2-2	?	?

由于离打针还有一段时间，对于玩过2代熟悉地图的人来说，个人建议先去找 Health 2、Rescue、Leadership 这三本杂志。来到药店，还是那几个混混。一周目时此刻还不能合成武器，因此用不带刺的棒球棍猛敲吧。之后会救出幸存者 Denyce，如果你能让她攻击到剧情最后的特种兵队长，能解除成就 Alpha Vs. Omega，当然一周目时极不推荐。另外这个药店里有4瓶橙汁，有志于挑战成就 Purewal Memorial Cup 的人，应该经常前来访问。在药店里可以找到 Zombrex，返回安全屋吧。

打针之后解除成就 Drugged Up，之后就可以开始去做各种支线，如果一周目想打得完美一点，可以把练级和赚钱的时间放到沙箱模式进行。首先建议上安全屋的屋顶，在电梯背后找到 Zombrex。上午 8：00 AM 赶回安全屋完成 CASE 1-1，之后的1-2、1-3、1-4是连续发生，新手就赶紧去完成吧。来到指定地点见到2代中香消玉殒的瑞贝卡（Rebecca），她会带你去指定地点。注意开始行动后马上就能找到保险箱钥匙673。瑞贝卡是50级的幸存者，手上又有枪，基本不用担心她的安危。路上只有几个暴徒要留意一下，暴徒的喷射攻击会让玩家陷入很长时间的瘫痪状态，暴徒有足够的时间夺走玩家手上的物品并给予攻击。到了监控室后可以找到保险箱钥匙097，同时开启了从 Fortune City Arena 到 Americana Casino 的道路。之后返回安全屋完成 CASE 1-4。

CASE 2-2 是本作新增的剧情，内容是过去的玻璃男 BOSS 战。这次玻璃男被提拔成了剧情 BOSS，不过打法还是一样的。玻璃男行动迅速，在厕所里神出鬼没，但只要你时刻保持运动，他很难追上你，反而会沉不住气地出跳砍。跳砍之后有很大破绽，乘机揍他即可，同样是不可贪心。

支线任务

TED & SNOWFLAKE

无任务提示

发生时间：第1天的3：00 AM～第2天的9：00 AM

BOSS：Ted

幸存者：Snowflake、Lenny

只要进入 Yucatan Casino 就会触发这一事件。Ted 是全游戏最弱的 BOSS，轻松解决后会进入驯虎环节。这次2代的安全门战法已不奏效，只能在虎山附近摆好牛排 Steak 于老虎的必经之路上。之后让玩家去引诱老虎，看到老虎过来之后立刻后撤，只要保持距离且肉在老虎的前进道路上，老虎肯定会放慢脚步享受美味。如果此前没有攻击过老虎，那么三块牛排就足以收服老虎了。

不过收服老虎还有更简单的办法，那就是先在去药店的时候引发老虎事件，之后去做主线。将 CASE 3-2 迅速结束后返回 Yucatan Casino，就会发生自动驯服老虎的剧情。不过需要注意的是，当老虎吃肉的时候拍照，有很大几率解除成就 Raw Emotion。带上两本加拍照经验的杂志后可以说是必解除的。

收服老虎之后可以在赌场的监控室里找到幸存者 Lenny，此人必须在你打死或收服老虎之后才肯行动。在他的指引下拉开电闸，他就会加入了，同时解除成就 Powered Up。这哥们以后还会给你50万元，真是好人呐！

如果你能带上老虎让它成功攻击到一名精神病 BOSS，那么还会解除成就 Tiger Tamer，推荐去攻击上一代的主人公恰克（支线任务 People Like Us），因为时间靠得最近。但注意老虎和其他幸存者不同，你无法通过待机的方法让它不回安全屋，因此时间要算好。

Happily Ever After…Sort Of…

无任务提示

发生时间：第1天的4：00 AM～1：00 PM

幸存者：Lashawndra、Gordon

完成一开始在药店中寻找 Zombrex 的任务后才会出现。只要从安全屋走到 Royal Flush Plata，马上就能看到黑人大妈，对话后加入。之后在旁边的 Casual Gals 就能找到 Gordon。两人重逢时大妈会甩她老公一记耳光，记得拍照。

Know When to Fold'em

发生时间：第1天的8：00 AM～4：00 PM

幸存者：Bill

Bill 在 Americana Casino，给他25000块钱让他跟你一起走人！

One Man's Trash

发生时间：？～第5天的12：00 PM

只要来到任务地点与店主对话即可，之后所有商店的门均会打开。

Welcome to the Family

发生时间：第1天的11：00 AM～6：00 PM

幸存者：Kenneth、Jack

先清光附近的丧尸，再对话就会加入了。这次 Jack 头上的头盔变成《洛克人》里布鲁斯的头盔，要把他救回去才谈得上在之后的脱衣扑克大赛中赢走他的头盔。

Lost

无任务提示

发生时间：第1天的12：00 PM～第2天的1：00 AM

幸存者：Chad、Doris

首先在 Platinum Strip 找到 Chad 让他加入，之后带他沿着 Platinum Strip 往 Fortune City Arena 方向走，就会看到他的妻子 Doris。这两人身上都有枪，但 Chad 的霰弹枪经常误伤己方。

Lush-ious Lady

发生时间：第1天的2：00 PM～第2天的3：00 AM

幸存者：Kristin

醉酒女在 American Casino 的监控室，只要对话她就会加入。此女行动缓慢。

People Like Us

BOSS：Leon

发生时间：第1天的3：00 PM～第2天的7：00 AM

这事实上就是 2 代的公园摩托车战，不过这次的 BOSS 变成了带着女儿的 2 代主人公恰克！恰克能喝饮料回复体力，还能扔燃烧瓶，比 2 代的那个家伙厉害太多了。打法和 2 代类似，同样是诱其撞上建筑物后再来进攻。玩家胜出后的剧情很悲情，之后解除摩托车工房，具体地点在从 Silver Strip 到 Yucatan Casino 的入口附近。对应成就为 Out With the Old。

Brains Over Brawn

发生时间：第1天的4：00 PM～第2天的2：00 AM

幸存者：Kevin、Curtis、Brian、John

只要与这 4 个变态中的 John 不断对话即可全部加入，但前提是你的队伍中要有一名女性幸存者。

Art Appreciation

发生时间：第1天的5：00 PM～第2天的1：00 AM

幸存者：Randolph

你需要花 3000 元买下 Randolph 的“拙作”才能让他跟你走。这回此任务中出现的 Funny Painting 就没什么用了。

Two's Company

发生时间：第1天的6：00 PM～第2天的2：00 AM

幸存者：Walter、Royce

两位笑话王的地点有所变更。总之听他们说完之后，把旁边柜台上的奖杯送给其中一人即可。如果你把奖杯给了 Walter，那么你需要付给伤心的 Royce 5000 大洋才能让他跟你走。

Once Bitten

发生时间：第1天的8：00 PM～第2天的10：00 AM

幸存者：Jared

这人他被丧尸咬伤了，所以需要 Zombrex 来治疗。给他一支药后就会加入。当他为自己注射的时候，是可以拍照赢取高分的。

Cold Blue

发生时间：第1天的10：00 PM～第2天的1：00 AM

幸存者：Sven

刚看见他就看到有位幸存者挂掉了。之后与医生对话就可以了，医生获救后会给你一支 Zombrex 作为谢礼。建议看到医生时先不要过于靠前，因为拍摄医生救人的画面有不错的 PP 值。

Tastes Like Chicken

BOSS：Antoine

发生时间：第1天的11：00 PM～第2天的8：30 PM

幸存者：Cinda、Jasper

厨师 Antoine 又回来了。这一战全靠玩家的攻击力，如果攻击力不足的话打掉的血恐怕还不如他回复的多。可以先去 Palisades Mall 一楼的刀店 P107 找宽刃剑，在 Yucatan Casino 的 Y101 左侧高台的草丛中找把 LMG。近战时不要贪多，当厨师跑去吃东西时就用枪制止，厨师的飞盘飞锅攻击可以躲在柱子后面破解。

干掉厨师后厨房的门会打开，里面是幸存者 Cinda。不过 Cinda 需要见到 Jasper 才会加入，Jasper 在厨房对面的高台上，可以从自动贩卖机顶上爬过去。

第二天

主线事件

编号	发生时间	结束时间
CASE 3-1	2-2结束时	10：30 AM
CASE 3-2	3-1结束时	10：30 AM
CASE 4-1	1：00 PM	2：00 PM
CASE 4-2	4-1结束时	10：00 PM

3-2 和 4-2 这两个任务都比较耗时，要特别小心，建议新手一上来就立刻完成。3-2 是到地下区域追 TK，入口在 Palisades Mall。这次的追击战去掉了过去开摩托车追火车的情节，直接就来到火车上和士兵们决战。因为遍地都是橙汁，所以难度不大。走到列车尽头就算完成。

4-2 是到 3 个赌场去制作 TK 的手下抢劫银行的阴谋，以破坏钻头为目的。3 处钻头都破坏之后，还要到 Fortune Park 去破坏 TK 的装甲车。这个任务相当耗时，而且敌人都是拿机枪的士兵，要带好食物。另外在 4-2 未完成前，很多区域都会出现这种士兵，要特别小心。

支线任务

Hanging Around

无任务提示

发生时间：第2天的12：00 AM~8：00 AM

幸存者：Marc、Earvin

在Palisades Mall有两个人挂在二楼等你来救，时间很紧。但只要去附近的Ultimate Playhouse各抱一个巨大动物玩偶放在他们下面的位置，就可以让他们平安落地了。注意位置正确的话会有按键提示，不需要玩家目测位置放下去，而且也不用和他们对话，直接就能救出。

An Industrial Fashion

发生时间：第2天的1：00 AM~7：00 AM

幸存者：Willa、Terri

工地姐妹花比较简单。先帮地上的人清场，对话，再另一人对话，之后就会加入。

Rock Heroes

无任务提示

发生时间：第2天的4：00 AM~1：00 PM

幸存者：Allen、Floyd、Jeanna

地点在Silver Strip。只要与Jeanna对话就会全部加入，在引爆丧尸的瞬间拍照可以拿到高PP值。成功救回安全屋后可以获得POWER GUITAR的组合卡。

Here Comes the Groom

BOSS：Randy

发生时间：第2天的7：00 PM~11：00 PM

幸存者：Danni

打扮成蝙蝠侠状的肥胖电锯男。电锯男速度快，威力大，不可从正面硬拼。这一战要活用教堂的环境，等电锯男冲过来的时候就跳栅栏，反复数次之后电锯男就会气喘如牛，这时就可以狂砍，有一定几率他会被砍翻，这时还能继续追击。如果用长兵器的话，还可以隔着栅栏砍他。当他摆出各种猥琐造型时，拍照的话可以获得高分，这是捞最高拍照得分的绝好时机，一张5000PP不在话下！

打死电锯男之后与Danni对话，即可救出她。

Slave to Fashion

发生时间：第2天的8：00 AM~5：00 PM

幸存者：Europa

这个任务要求玩家只穿一条内裤才能完成，最好是在安全屋就脱光了再出来。如果没有的话，任务中也会提示你去一个地方换装。这个害羞的小妞躲在Fortune City Hotel，当你脱光之后就可以带她走人了。由于此妞仅身着寸缕，因此拿上Erotica杂志后对她拍一张，就可以解除成就Adult Content。

Quarter Circle to Forward

发生时间：第2天的9：00 AM~7：00 PM

幸存者：Eric

赶到Uranus Zone后帮他清版，之后他就会加入，回到安全屋后他会送你45000美金。

Everyone Knows Slappy

BOSS：Slappy

发生时间：第2天的12：00 PM~第3天的3：00 AM

调查Palisades Mail 2F的P209门口的女性尸体时就会进入BOSS战。溜冰男的行动速度快，火焰喷射器威力大，不过对付他有各种方法。例如在地面上布好弹珠等障碍物，用水枪打他的火焰喷射器等等，均可让他产生硬直。硬直之后可以用飞腿，如果能命中的话可以将其打倒在地，趁机砍上几刀。之后要赶快离开，因为他起身时会使用全方位喷火，不过当其喷完之后有硬直，这时又可以一个飞腿将其放倒。反复即可将其干掉。退到楼上的枪店用狙击枪慢慢磨也是不错的选择。网战时因为网速关系，使用飞腿会比较麻烦，这点需要注意。

Wilted Flower

发生时间：第2天的1：15 PM~6：00 PM

幸存者：Linette

这就是关系到莉奈特暗道的重要任务了。莉奈特在Palisades Mail的P109做SPA，先给她一杯饮料，然后对话就会加入。之后按照任务提示的从P203进入暗道即可。完成任务之后就可以随意使用这条捷径了。

Big Game Stakes

无任务提示

发生时间：第2天的7：00 PM~第3天的7：00 AM

幸存者：Janus

Janus的位置在Food Court。这人只有在你身上带枪的时候才肯跟你走，回到安全屋后他会给你两万美刀。

Par For the Course

发生时间：第2天的7：00 PM~第3天的12：00 AM

幸存者：Luz

Luz的位置是Royal Flush Plaza的R112。只要帮她清光身边的丧尸再对话，她就会加入了。

Wax On Wax Off

发生时间：第2天的8：00 PM~第3天的6：00 AM

这位女空手道家被TK的手下用枪逼在地下区域。只要干掉那几个用枪的家伙，她就会帅气地加入了。

Mail Order Zombrex

BOSS：Carl
发生时间：第2天的11：00 PM~第3天的2：00 PM

调查 Royal Flush Plaza 存档点外的那辆邮车就会进入 BOSS 战。这次邮递员比 2 代猛了很多，主要是扔炸弹频率上升，范围变广，霰弹枪攻击倒是威力不大。由于地形开阔，又靠近存档点，最好是多带几个幸存者配备枪支将其秒杀。获胜后取得一只 Zombrex。

第三天

主线事件

编号	发生时间	结束时间
CASE 5-1	12：00 AM	1：00 AM
CASE 5-2	5-1结束时	8：00 PM
CASE 5-3	7：00 PM	11：00 PM
CASE 6-1	5-3结束时	第4天的4：00 AM

CASE 5 的内容是营救被 TK 抓走的瑞贝卡。和 2 代不同的是，这次你需要筹到 100 万现金，之后在任务开始时赶去才能触发剧情。100 万现金虽然不少，但对于有沙箱模式的本作来说无压力。100 万现金之后会被追回，因此不必肉疼。5-3 是和双子美女战斗的剧情，同样是干掉其中一个之后就算胜利，之后另外一人会自杀。两位美女的近战攻击力很高，而且受到一定伤害后就会逃走。这一战比较简单的打法是先在 Yucatan Casino 的果汁调合机处调合几个给力的饮料，例如快跑、伤害减半等等，这样的话就算硬拼也能赢。

6-1 是在旅馆屋顶和直升机的战斗。在旅馆一层会有些手持突击步枪的杂兵，上了电梯之后就进入 BOSS 战。此战远程武器无效，只能以扔东西的方式来给直升飞机造成伤害。在平台上有一些食物和投掷物，你也可以先带好一些投掷物上去，推荐用场地上的大铁箱，4 下即可将直升机报销。

直升飞机的攻击方式是带动起重机的机械臂或本体直接冲撞，也会直接使用机枪扫射，必须要会闪避才好打。注意不要被直升机撞中，这样损血最多，机械臂的伤害小得多，而且可以翻滚躲开。一般撑过两次冲撞就可以使用起重机的开关了（会有绿灯闪烁提示），之后启动开关就可以固定直升机，此时就可以从容进行攻击。

支线任务

Militia Men

BOSS：Deets、Johnny、Derrick、Big Earl
发生时间：第3天的12：00 AM~第3天的6：00 PM。

在指定时间内进入 Fortune Park 就会引发这一 BOSS 战。狙击四兄弟可打可不打，不过躲在天台放冷枪实在讨厌，因此有必要除之。对付这 4 人的战法都差不多，在他们身边一定都有一处楼梯可以爬上去，之后就近战虐吧。当然他们近身时也会使用砍刀来反击，不过当他们从枪换刀时动作比较缓慢，还是老规矩，砍两下就闪。一周目时为保险起见，建议每灭一人就保存一下进度。

HIGH ROLLERS

无任务提示
发生时间：第3天的1：00 AM~第3天的1：00 PM
幸存者：Jesica、Navada、Jacob

赌场三人组在 Atlantica Casino 的扑克间。你必须在德州扑克大赛中赢翻这三人才能令其加入，同时获得 100 万元奖励。注意你必须身上有 10 万赌本方可开赌。德州扑克的玩法比较简单，规则在游戏中有说明。如果你不会玩德州扑克也没关系，关键是要搞懂哪个选项是跟、哪个选项是下注等等。找齐 3 本赌博杂志再来就很轻松了，不过这次找 3 本杂志有点难度，实在不行的话两本也可以。这个任务耗时较长，请先做好记录。让这三人返回安全屋后，你会获得百万巨奖！

BARN BURNER

发生时间：第3天的3：00 AM~第3天的9：00 AM
幸存者：Trixie-Lyn、Elrod

这两人躲在 Arena 的某个房间里，门口起了大火。只要顺手抄起附近的灭火器把火消掉，进去和这两人对话就可以让他俩加入了。

STRANDED SIREN

发生时间：第3天的4：00 AM~第3天的12：00 PM
幸存者：Tammy

直接去 Atlantica Casino 与这位寸步难行的人鱼小姐对话即可，抱是必须的。

SECRET OF CHARLIE'S GOLD

无任务提示
发生时间：第3天的4：00 AM~第3天的10：00 AM

只有当你驯服了老虎并救出了 Lenny 后才会发生。在任务发生的时间去安全屋找到他，他会给你一把钥匙去 Yucatan Casino 的监控室，在里面可以找到 50 万元。之后回来和 Lenny 对话，他不仅默许你拿走这些钱，还会再给一些 PP。

WWJWD?

BOSS战：Seymour
发生时间：第3天的4：00 AM~第3天的7：00 PM
幸存者：Ray

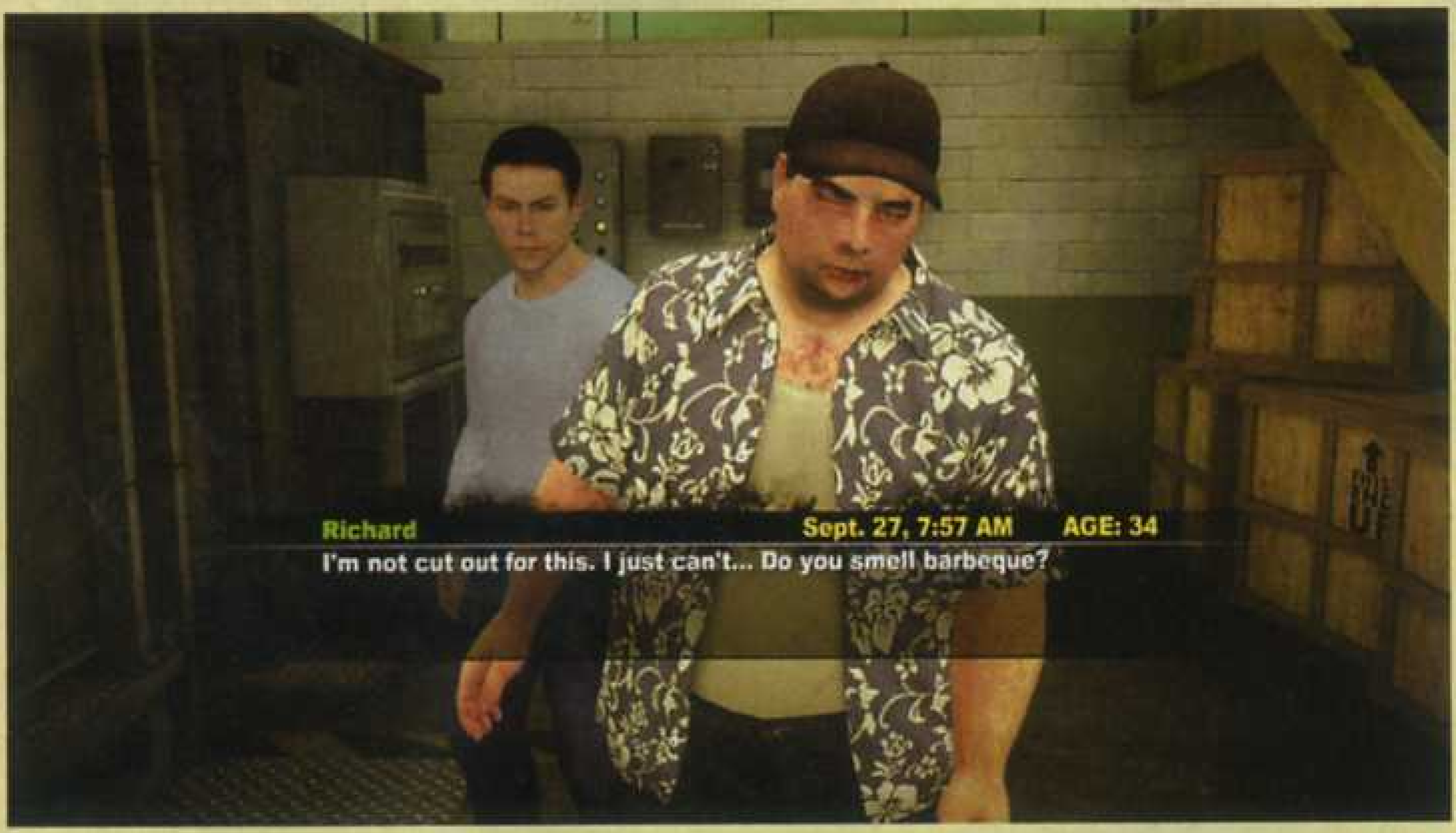
一进入 South Plaza 很快就会进入 BOSS 战。对付警长可以将其诱至合成室附近，躲进去用枪射，由于警长攻击力不算高，只要注意别中他扔绳子的那招，硬拼也可以赢。打死警长之后仔细搜索附近的几个合成室，可以救出 Ray。

HUNGER PAINS

发生时间：第3天的5：00 AM~第3天的9：00 AM

幸存者：Richard

首先从 Atlantica Casino 的 T101 找一个菠萝（PINEAPPLE），之后给这个贪吃的胖子，他就会加入了。回到安全屋，他会送你一支 Zombrex。注意此任务在后面关系到一个成就。



BANK RUN

发生时间：第3天的6：00 AM~第3天的2：00 PM

幸存者：Woodrow

跟着 Woodrow 到各处的 ATM 取款即可，不过这次他的位置不在 Slot Ranch Casino，而是在尸来尸往的大街上，因此难度上升不少，特别是没有消灭光狙击四兄弟的时候。把他救回去，这个吝啬的家伙只肯给 5000 元作为奖励。

TAPE IT OR DIE 1

无任务提示

发生时间：第3天的6：00 AM~第3天的12：00 PM

2 代最难的一个任务，本作要想令其出现的难度也不低。具体地点在 Palisades Mail 的 P110，当满足任务条件时来到楼梯旁的门前调查，会显示 Tape it of Die，之后就能进去了。这个任务的难点在于被系统判定为 4 人相关，而该任务前后有大量其他任务，像 High Roller、Fetching Females 都是 3 人相关的，因此根据 8 人上限原则很容易接不到这个任务。所以为避免杯具的出现，请在 6 点前尽量将其他出现的任务全部清掉并将幸存者送回去。进门之后如果你手上带着 Cement Saw 和 Plates（不要组合），可以从 Wallace 那里换到 PLATE LAUCHER 的组合卡，这里的 4 人目前还不能营救。不过由于本作没有全幸存者营救、全人物清单、全换装、全合成卡的成就，因此就算不触发这个任务也不影响全成就。

ANTE UP

发生时间：第3天的9：00 AM~第4天的9：00 AM

在安全屋中进行的脱衣扑克，对手是固定的，你必须将对手救回来才谈得上在这场比赛中击败他们。此任务的最大目的是赢走小胖子 JACK 头上的布鲁斯头盔。如果开赌后发现 JACK 没有参加，就果断从 CHECKPOINT 重来，直至他出现为止。同样是带齐赌博杂志来会比较简单，而且这次的对手比扑克三人组要容易对付得多。

CHEMICAL DEPENDENCY

发生时间：第3天的11：00 AM~第3天的3：00 PM

如果你之前救出了 Jared（支线任务 Once Bitten），那么现在他又需要一只 Zombrex。完成之后可以获得 6 万点 PP。

LONG LEGS OF THE LAW

发生时间：第3天的12：00 AM~第3天的10：00 PM

幸存者：Deidre

这位搞制服诱惑的大姐躲在 Silver Strip 的成人用品店里等你来救她，对话之后即可加入。如果 SNAKE IN THE GRASS 任务已出现，记得走前把书架上的性感杂志（Erotic Magazine）带上。

SNAKE IN THE GRASS

发生时间：第3天的3：00 PM~第3天的10：00 PM

如果你在 HUNGER PAINS 任务中救出了 Richard，那么他现在会因为欲火焚身而骚扰女幸存者。你需要去 Silver Strip 的 N101 找一本性感杂志（Erotic Magazine）给他，这样你就能解除成就 Team Player。

ONE HIT WONDER

发生时间：第3天的3：00 PM~第4天的12：00 PM

幸存者：Alison、Cameron、Juan、Bibi

这 4 人位于 Slot Ranch Casino。首先身上带瓶饮料，再去 Royal Flush Plaza 的 R110 换上 Tuxedo 和 Black Shoes。见了 Bibi 先对话，再递饮料，之后她会让你去找观众。观众自然只有丧尸了，你可以从后台找一些烟火过来使用，吸引十来只丧尸围到台前之后，Bibi 就会满意了。之后去后台开灯光，接下来是个迷你音乐游戏，成功之后除 Bibi 外的三人加入，帮 Bibi 清光附近的丧尸后 Bibi 也会加入。如果你贸然攻击 Bibi，或是迷你游戏失误过多，会迎来全部人质死亡的杯具。

FETCHING FEMALES

发生时间：第3天的6：00 PM~第4天的12：00 AM

幸存者：Nina、Cora、Summer

三美女位于 Palisades Mail 的中央大厅。请她们入队的代价是 10000 元。

SNOW JOB

BOSS：Evan

发生时间：第3天的7：00 PM~第4天的7：00 AM。

本作新增的小丑 BOSS，也是支线任务中惟一一个原创精神病 BOSS。一开始踩着高跷，但普通的地面攻击就可以打中他。小丑会放出很多冰进去攻击，近战时用强力武器可以完全封住其行动，但惟独封不住他的跺脚攻击。这一招需要跳起避开。把小丑的体力降到一定程度后，他会在地面上爬行攻击。这个时候小丑的动作非常快，命中玩家后的 QTE 一定不能错。一定要多带食物外加强力饮料再来。

打败小丑后可以解锁新的乘物——皇冠车（Evan's Clown Car），这关系到成就 Cramped Quarters，因此一周目一定要将其击败。

DEMAND AND SUPPLY

发生时间：第3天的9：00 PM~第4天的1：00 AM

如果你救出了 CODE BLUE 任务中的医生 Sven，那么他会让你帮他找点酒来。只要给他一瓶 Whiskey 或 Vodka，他会给你两只 Zombrex！

第四天~结局

主线事件

编号	发生时间	结束时间
CASE 7-1	9：00 AM	10：00 AM
CASE 7-2	7-1结束时	5：00 PM
CASE 7-3	7-2结束时	5：00 PM
CASE 7-4	7-3结束时	5：00 PM
CASE 8-1	7-4结束时	第5天的12：00 AM
CASE 8-2	8-1结束时	第5天的12：00 AM
CASE 8-3	8-2结束时	第5天的12：00 AM
THE FACTS	8-3结束时	第5天的7：00 AM
OVERTIME	THE FACTS完成后	第5天的12：00 AM

在 7-1 的剧情中，特种兵会来到幸运市，之后路上会出现大量暴走丧尸，他们比普通丧尸要厉害许多，特别是被扑倒后要按照按键提示尽快挣脱，否则甚至会有挂掉的可能。7-2 是与特种兵队长 SGT.BOYKIN 的战斗，如果你能把 Denyce 带到这里并让她攻击到特种兵队长，能解除成就 Alpha Vs. Omega。与特种兵队长的战斗绝对不能近身硬拼，因为一旦被他掀翻在地就会惨遭痛殴。比较简单的战法是一直等，等他大喊并装填子弹的时候，赶紧冲上去打两下就跑，反复数次就能磨死他。

把瑞贝卡救回安全屋后，安全屋会涌入大量丧尸。这里不要去杀丧尸，也不要去管幸存者，他们自己会照顾自己，赶紧按箭头的指示顺序找到三件物品，一次只能拿一件。拿到物品后赶紧跑到损坏的开关处放下即可。将物品全部弄齐后，还要手动启动闸门，迅速连打按键直至闸门完全关上。

之后潜入地底研究所，这里增加了一些拿枪的士兵，略有麻烦。进入研究所后有剧情，之后枪战开始，这里有多个方法可以到达敌人所在的上层，直接从左手边的楼梯走会相对安全一些。这里的 BOSS 是几个很弱的科学家，轻松获胜不在话下。

从 8-3 开始，游戏的剧情开始和 2 代出现本质不同，原来这次的幕后黑手不再是苏利文，而是史黛茜！她拔枪打死了苏利文和瑞贝卡后逃了出去，这时在 Fortune Park 出现了很多收割装置，你的任务就是要破坏这些收割装置。由于暴走丧尸众多，而且拿枪的士兵，这是一场艰苦的战斗。把这些装置全部破坏之后就可以去 Uranus Zone 进行最终决战了。不过和 2 代一样，用不用 Zombrex 救 TK 会影响 OVERTIME 的出现。

本作的最终 BOSS 是一台巨大的机械，战斗主要分为三个阶段。第一二个阶段比较简单，就是用武器反复攻击机器的两只机械手。这场战斗注意不可离机器本体太近，否则会被高温蒸气烫伤。但如果离太远的话，又很容易被导弹击中。最好是站在和机械手比较接近的距离，引诱机械锤地攻击，之后就可以猛烈攻击。第三阶段时左右两边的导弹发射器可以使用，同样是当闪起绿光时就可以爬上去发动，之后机械本体就会颓然倒地，这时就可以冲上去和史黛茜进行 QTE 格斗，反复三次就能过关。不过这一阶段中机械的钳击威力极大，几乎有一击必杀的威力。因此建议是平时躲在入口附近的集装箱里，等导弹发射器可以使用之后再果断冲出。

支线任务

World's Most Dangerous Trick

BOSS：Roger、Reed

发生时间：第4天的12：00 AM~第4天的9：00 AM。

双魔术师位于 Atlantica Casino，两人一人近战一人远程，注意各个击破，这次擅长远程攻击的大哥生猛了很多，要特别小心。

FAMILY FEUD

发生时间：第4天的1：00 AM~第4天的10：00 AM

幸存者：Lillian、Camille

首先按箭头指示去见 Lillian，她会让你去找 Camille，带 Camille 回来即可。整个过程按箭头走即可。不过这次路程可比 2 代长太多了。

BENT WOOD

发生时间：第4天的2：00 AM~第4天的10：00 AM

当你在任务 Par For the Course 中救出 Luz 后才会发生。Luz 位于安全屋内，她会让你去找一支 Golf Club，在 Royal Flush Plaza 的 R112 可以找到，给 Luz 后她会给你 5000 大洋加 6 万 PP。

SHORT SIGHTED

发生时间：第4天的3：00 AM~第4天的12：00 PM

幸存者：Esther

这个任务原本是 2 代最早的几个任务，如今却几乎成了压轴大戏。这位老太太需要反复对话才能明白如今的情况，之后她就会加入。老太太行动比较慢，直接把她抱回去吧。

TAPE IT OR DIE 2

发生时间：第4天的8：00 AM~第4天的6：00 PM

幸存者：Gretchen、Wallace、Johnny、Left Hand Lance

此任务的发生条件是之前完成了 Tape it or Die 1。这样他们会在指定时间内给你打电话求救，之后还是来到 Palisades Mail 的 P110，帮他们清光丧尸后对话就能令其加入了。

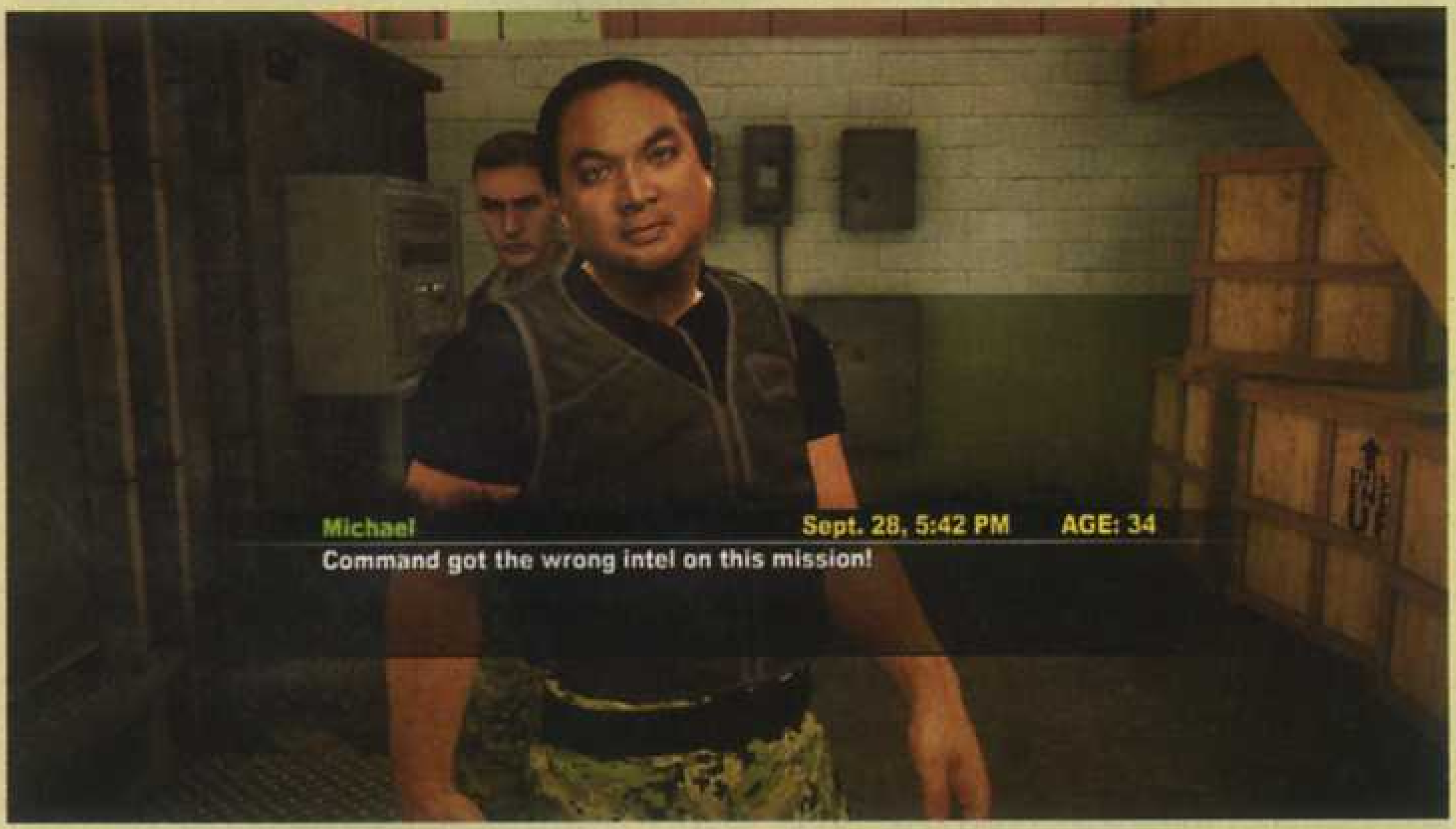
DELTA POINT

无任务提示

发生时间：第4天的9：00 AM~第4天的8：00 PM

幸存者：Matthew、Michael

这两位特种兵的位置在从Silver Strip靠近地下区域入口的地方，注意如果你在破坏收割装置的时候才看到他们，记得一定要让他们先加入再破坏收割装置。



OVERTIME

战胜史黛茜后回到安全屋，弗兰克发现地上的瑞贝卡不见了。这时电话响起，原来得到Zombrex的TK没有死，而且瑞贝卡也只是受了重伤。TK现在抓走了瑞贝卡，要弗兰克为他找一些东西。这次要找的东西都很简单，按着箭头前进即可。找齐之后来到Arena，就会进入最终决战。一开始会有一场擂台赛，和游戏一开始一样，不过这次有GAME OVER的可能。之后就是与TK的决战。TK的招式和2代没有区别，这次虽然没有女儿和史黛茜要救，但重伤的瑞贝卡也需要你不时地救援。由于弗兰克没有空中双脚蹬的神技，所以打TK有点麻烦。同样是踩破场地上的木箱后以里面随机出现的武器打他，注意一下下地来，不要硬拼。TK跳出场地时就赶紧救瑞贝卡。反复数次最后就能获得胜利。

全结局一览

结局S	在OVERTIME中打倒TK。
结局A	打败最终BOSS史黛茜，并给TK打Zombrex。
结局B	打败最终BOSS史黛茜，但没有给TK打Zombrex。
结局C	CASE 7-1之前的主线全部完成，然后一直等到第5天的上午7点。
结局D	在第4天之前任何一个主线事件失败，且当时弗兰克在安全屋外。
绡局E	在第4天之前任何一个主线事件失败，且当时弗兰克在安全屋内。

沙箱模式挑战解析

沙箱模式是本作全新的模式，在这个模式里，没有Zombrex的困扰，没有时间限制，没有支线任务，BOSS全部存在，幸存者会作为你的敌人出现。沙箱模式的基本玩法和故事模式一样，只是部分道具的位置有所区别。沙箱模式的记录与故事模式是共通的，除了不继承携带道具外，其他资料均可继承。而沙箱模式最有乐趣的要素当属60个挑战，下面就为大家进行详细解说。

挑战综述

在沙箱模式中有60个挑战，其中单人挑战和双人挑战各有30个。单人挑战和双人挑战的内容一样，只是达到金银铜牌的要求不一样，双人挑战必须通过Xbox LIVE才能进行。本作的挑战在掌握方法后不难，但如果不知道方法或不懂配合，要想全任务金牌是不可能的。

完成挑战除了可以解除对应的成就之外，还可以获得金钱、PP值，部分挑战还会赠送合成卡。所有挑战都可以反复进行，因此用来赚钱练功也是不错的。挑战位置可以在地图上直接看到，不过初期并不能解锁全部挑战。挑战开启的依据是杀人数，当你的杀人数达到一万时，全部挑战均会开启。

全挑战一览

编号	单人挑战名	双人挑战名
1	ROOFTOP MASSACRE	TEA FOR TWO
2	SIVLER STRIP SMACKDOWN	SNAKE EYES
3	BALLOON MAN	TWO HEROES ONE BALLOON
4	CROWD PLEASER	DUELING DIVAS
5	CHOP SUEY	SLICE AND DICE
6	RUMBLE IN THE JUNGLE	BOOM GOES THE DYNAMITE
7	STIFF BACK	HOT COFFEE
8	KILLING FLOOR	SECOND FLOOR ZOMBIE KILLERS
9	MURDER ON THE HIGH SEAS	SHIPMATES
10	RULE #1	CARDIO
11	DO NOT TRY THIS AT HOME	TWIN TERRORS
12	THIRST QUENCHER	CHUG!CHUG!CHUG!
13	IJIEK MOTORS PRESENTS	I'LL RACE YOU TO THE……
14	PARTY HARD	TAKING THEM BOTH WAYS
15	EXTREME OFF ROAD	PEEP SHOW PEERS
16	SCAFFOLDING SHUFFLE	WALKWAY WALTZ
17	KILLER RIDES	ROWDY RIDERS
18	FAST FOOD	MUNCHIE MADNESS
19	SHUTTER BUG	PICTURE PERFECT
20	PAWNED PRESTIGE	PLATINUM PALS
21	ROBOT RACE	NO RUNNING NEXT TO THE RIDES!
22	BURN THE BODIES	FLAMING FRIENDS
23	LIGHTINING NEVER STRIKERS TWICE	LIGHTNING ALWAYS STRIKES TWICE
24	TUNNEL VISION	LONG ROAD TO VICTORY
25	MAD ABOUT HATS	MASKING MATES
26	NO THANKS I'LL STAND	STANDING ROOM ONLY
27	TUNNEL OF BLOOD	CLOGGING THE PIPES
28	ONE ARMED BANDIT	GAMBLING MEN
29	DOUBLE TROUBLE	TAG TEAM
30	ROOFTOP MASSACRE ROUND 2	TOP FLOOR ZOMBIES

基本思路

杀敌类挑战

顾名思义，该挑战要求玩家在一定时间内杀死一定数量的丧尸，对于这种条件有一个共通的完成方法，那就是用神枪（Super B.F.G.）。这个名字当然不是官方名称，之所以这么叫，是因为这枪过于强大了。神枪要威力有威力，要范围有范围。对着丧尸群一枪轰过去，就有如一辆无形的推土机开过去一样，所到之处丧尸无不被打得东倒西歪。利用这把武器完成杀敌数相关挑战实在是不二之选。此枪的最佳合成地点是Palisades Mall通往Atlantica Casino的入口附近的合成室，在合成室里有Amplifier，而出门坐电梯下去，很快就能捡到一把Blast Frequency Gun，很快就能量产。

注意此类挑战不能穿忍者装进行。

PP类挑战

PP 类挑战是要求玩家在一定时间内获得高 PP 值。对付这种挑战的最佳方法就是用扫帚霰弹枪（Boomstick），其最大用处在于按住 X 后的攻击可以获得 2500 点 PP，这还不算丧尸群密集时的溅伤。利用这一点可以解很多挑战以及特定成就。沙箱模式中的推荐合成地点与神枪一样。在 Palisades Mall 二楼的 P218 有很多霰弹枪可拿，下楼后的某个花坛里插着一把叉子，正好组合。

不过需要注意的是，扫帚霰弹枪的合成卡需要拿到单人挑战 1 的金牌后才能入手，只有拿到这张卡后才谈得上解此类挑战。另外利用扫帚霰弹枪可以轻松解除成就 Prestigious PP。

另外，此类挑战不能穿忍者装进行。

快跑类挑战

此类挑战要求玩家在指定时间内来到目的地。此类挑战的共通完成方法是忍者装 + 加速饮料。加速饮料用 Wine + Wine 即可合成，非常简单。此类挑战在熟悉地形之后也可以说是无难度的，不过有几个需要跳跃的可能要练一下。

双人挑战注意事项

本作要想全成就，必须将 30 个双人挑战全部拿到金牌，这并不是特别困难的一件事情，但你需要注意以下几点。

1. 由于挑战都有特别的玩法，因此最好找一名知根知底的战友一起进行，指望随机搜索基本不可能。

2. 本作对网速的要求不算太高，因此挑战卡点儿也可以接受。但惟有几个快跑类挑战对网速要求较高，因为此类挑战要求双方同时在规定时间内抵达目的地。

3. 挑战依然可以用返回检查点的方法来节省，即手上拿齐解挑战所需的道具后切换区域，这样如果挑战未能过关，就可以由 1P 选择退回检查点，此时手上的道具会还原，从而节省大量时间。但注意联机时有一定几率出现 BUG，即返回检查点后 2P 手上的道具会消失，因此每次 2P 加入建议先做一次实验，看看会不会发生这样的事情。从笔者的经验来看，在本作升级之后此 BUG 再也没有出现过，但依然不可不防。

4. 沙箱模式中杀人数以 1P 为准，所有任务的开启条件均以 1P 为准。2P 的杀人数不但不影响任务的开启，就连杀人数的成就都不能解。

全挑战详解

挑战1

单人金牌目标：30秒内40杀。
双人金牌目标：30秒内80杀。

使用神枪自然压力暴低，不过就在任务所在点楼下的合成室合成两把船桨电锯也是可以的。双打时只要一人一边持船桨电锯，全程按住 X 键不放乱放，就能轻松过关了。

挑战2

单人金牌目标：1分钟内赚3万PP。
双人金牌目标：1分钟内赚5万PP。

单人金牌颇有难度。虽然理论上用扫帚霰弹枪仅需 12 发就能搞定收工，但这么短的时间内是无法射出 12 枪的。个人建议是喝加速饮料，身上备两把扫帚霰弹枪，一把扫帚无双刃（Pole Weapon，同样是在船桨电锯的合成室就能合成，必须已获得对应彩卡）。视情况而定，先打 10 或 11 发扫帚霰弹枪，之后立刻换扫帚无双刃出长按 X 的招一次，就能搞定收工了。备好杂志 Horror 1、2 会更加简单。

双人金牌相反难度全无。5 万 PP 仅需扫帚霰弹枪 20 发，一人 10 发无压力。

挑战3

单人金牌目标：40秒到达。
双人金牌目标：45秒到达。

记熟路线后忍者装开路，难度不大。先到的人需要在气球上站着等，不可离开。

挑战4

单人金牌目标：60秒吸引25尸。
双人金牌目标：60秒吸引35尸。

在一定时间内吸引一定数量的丧尸到指定区域里。此类挑战有不少，挑战 4 是其中最简单的，基本上只要不穿忍者装，多用挑衅就能完成。

挑战5

单人金牌目标：90秒切割150尸。
双人金牌目标：90秒切割210尸。

用合成武器 Plate Launcher 会非常简单，电锯在工地就能找到不少，盘子则需要在餐馆寻找。此武器射程超远，而且具有贯通效果，只要注意别被障碍物挡住就可以了。无论单双人均没有什么难度。

挑战6

单人金牌目标：20秒50杀。
双人金牌目标：20秒70杀。

虽然时间很紧，动用神枪则压力不大。

挑战7

单人金牌目标：3分钟收集40根按摩棒。
双人金牌目标：3分钟收集60根按摩棒。

虽然位置很靠前，但实际上难度不低。分布于场地中的按摩棒数量远远超过目标值，问题在于战术安排。

此任务的关键在于等级要高，这样身上携带的物品数量就会变多。假设玩家已经达到最高的12格，以单人游戏为例，先带两瓶加速跑饮料放在地上，再开始任务。任务中拿满12根按摩棒后取消任务，之后放一根按摩棒，捡一瓶加速跑饮料喝掉，再捡起按摩棒，开始任务。这样做的原因是玩家可以在两瓶加速跑饮料和12根按摩棒的状态下开始任务，之后一开始把身上的按摩棒都交出去，节省大量时间。掌握以上方法之后，再就是熟悉路线的问题了。

一开始交掉12根之后，还剩下28根，这需要玩家返回三次。第一次带回12根后就是24根，第二次带回12根的话就是36根。注意只要在任务结束时玩家站在目标范围内，即使不把身上的按摩棒放在地上也是算数的。根据这一点，第二次返回时玩家只需放下4根就可以去找新的按摩棒了。这样第三次返回时地上是28根，加身上的12根正好是40根。第二瓶加速跑饮料可以在第一次返回时喝。

双人时反而会简单一些，因为两人一开始就能放下24根，第一次返回时就有48根，这样一人再找6根就可以过关了。

挑战8

单人金牌目标：3分钟赚35000PP。
双人金牌目标：3分钟赚70000PP。

只要身上的扫帚霰弹枪数量够，无论单人还是双人都压力不大！

挑战9

单人金牌目标：2分钟200杀。
双人金牌目标：2分钟350杀。

多带上几把神枪，无论单双人均能轻松过关。

挑战10

单人金牌目标：60秒到达。
双人金牌目标：80秒到达。

忍者装+加速饮料没商量。这个挑战是全挑战中对网速要求最高的，因为目的地在AMERICANA CASINO的高台区域，这里需要连续跳跃才能到达，如果网速太卡的话，2P很容易失误。

挑战11

单人金牌目标：3分钟赚40000PP。
双人金牌目标：3分钟赚80000PP。

老规矩，扫帚霰弹枪伺候，单双打均无压力。

挑战12

单人金牌目标：3分钟喝30瓶酒。
双人金牌目标：3分钟喝60瓶酒。

同样是高等级时身上带满酒再来会比较简单。酒主要分布于扑克三人组所在的房间、中间吧台以及双子魔术师所在的房间这三个地方。数量大约在40瓶左右。数量是肯定够的，不过这必须以喝酒不醉为前提，单人时可以带上喝酒不醉的杂志，而双打时由于杂志只有一本，因此两人中必须有一人穿上喝酒不醉的运动装。

挑战13

单人金牌目标：45秒抵达终点。
双人金牌目标：45秒抵达终点。

用摩托车赶到终点。时间肯定够，但一撞就会前功尽弃，因此熟悉路线是必须的。双人任务时有两辆摩托车，不用费心去找第二辆。

挑战14

单人金牌目标：1分钟吸引25尸。
双人金牌目标：1分钟吸引40尸。

在一定时间内吸引一定数量的丧尸到指定区域里，和挑战4相比要难一点儿，但只要用Zombait就很简单。最简单的合成方法就是ATLANTICA CASINO的T101的BEAN加上PLATINUM STRIP的S106的PIZZA。

挑战15

单人金牌目标：2分钟400杀。
双人金牌目标：2分钟800杀。

目标比较吓人，必须用载具来杀。单人推荐用电锯摩托车，双打时再加一辆悍马，来回碾压即可。注意别跑出任务范围外了。

挑战16

单人金牌目标：45秒抵达终点。
双人金牌目标：45秒抵达终点。

在快跑类任务中算是地形相对简单的，不过有几处跳跃点比较阴险。同样，忍者装和加速跑饮料是必须的。

挑战17

单人金牌目标：3分钟内用巨大海盗船完成80杀。
双人金牌目标：3分钟内用巨大海盗船完成100杀。

这个算是吸引丧尸类挑战的一种变形。你需要利用场地中央来回摆动的巨大海盗船来达成目标。此挑战的关键在于要先把飞船周围的栏杆都拆掉，之后再服用Zombait加挑衅诱敌。单打时单凭肉身诱敌都是来得及的，双打时推荐用烟花，烟花（Firecrack）可以去ROYAL FLUSH PLAZA的R118找。在完成此挑战的时候可以顺便解锁成就Safety Check: Failed。

挑战18

单人金牌目标：65秒抵达终点。
双人金牌目标：65秒抵达终点。

在所有的快跑类挑战中算是最简单的，目的地在支线任务Tastes Like Chicken中Jasper所在的高台区域，几乎不存在失误可能。

挑战19

单人金牌目标：60秒拍出4500PP。
双人金牌目标：60秒拍出11000PP。

要求仅利用照相获得一定数量的PP。两本照相杂志必备，之后推荐用本作的最强武器激光枪来完成。激光枪（Laser Gun）来自《丧尸围城2 CASE WEST》，命中丧尸后1秒钟会发生爆炸，范围巨广，论效果比神枪更强。但此枪需要用闪电枪（Lightning Gun）加光剑（Laser Sword）合成，比较繁琐，影响了实用性。在游戏中的最大用处除了杀敌外，还可以用来拍照赚高分，原因是从命中到爆炸有一定时间，利用拍摄。双人行动时，一人射一人拍，每张照片可以获得3000多PP，拿金牌所需的11000点PP实在太简单了。单人时因为时间太短不好取景，大概一次只能拿到1000多PP，但金牌仅需4500点PP，同样无压力。

挑战20

单人金牌目标：2分钟赚20000PP。
双人金牌目标：2分钟赚80000PP。

同样是扫帚散弹枪开路。尽管双人目标是单人目标的4倍，但依然无压力。

挑战21

单人金牌目标：50秒抵达终点。
双人金牌目标：50秒抵达终点。

虽然路线复杂一点儿，但记熟之后几乎不存在失误可能。忍者装和加速跑饮料搞定无压力。

挑战22

单人金牌目标：90秒烧死120尸。
双人金牌目标：90秒烧死240尸。

由于限定为烧死，所以神枪无效。最简单的方法是用Fire Spitter（Toy Spitball Gun + Tiki Torch）。Toy Spitball Gun在PALISADES MALL一楼的玩具店有很多，进入YUCATAN CASINO后地上也有一把。而TIKI TORCH在YUCATAN CASINO的虎山上有很多。建议合成6把，之后狂轰即可。双人挑战时同理，一人6把，全程狂射无压力。

挑战23

单人金牌目标：90秒电死150尸。
双人金牌目标：90秒电死300尸。

由于限定为电死，所以神枪无效（虽然看上去很像带电）。最简单的方法是用Electric Crusher（Sledge Hammer + Battery）。Sledge Hammer在YUCATAN CASINO的合成室外有，而从YUCATAN CASINO来到SILVER STRIP后右手边的第一个合成室里就有Battery。合成两把即可轻松搞定，推荐招式：长按X键。

挑战24

单人金牌目标：40秒抵达终点。
双人金牌目标：40秒抵达终点。

路途遥远，时间又短，所以只能用摩托车。为此你必须从SILVER STRIP把摩托车开下来。之后就简单了。双人挑战时就需要开两辆摩托车。注意由于开摩托车时无检查点，所以一旦发现不对就果断放弃任务，以避免摩托车受损过多而报废。

挑战25

单人金牌目标：90秒内为25个丧尸戴上头套。
双人金牌目标：90秒内为30个丧尸戴上头套。

指定时间内为一定数量的丧尸套上头套。任务旁边的商店里有无限多的头套可拿，但这个任务的麻烦之处在于头套戴在丧尸头上后过一段时间会消失，因此并不是从一开始就拼命套就是最好的选择。反而是等一定时间后再出手会比较简单。至于要等多少时间，这个就要看玩家自己的手法了。

挑战26

单人金牌目标：90秒摧毁75张椅子。
双人金牌目标：90秒摧毁100张椅子。

这个在AMERICANA CASINO里拆椅子的任务是全游戏中最难的任务，特别是单人版。完成这个任务必然需要反复尝试，推荐武器是Blambow（Bow and Arrow + Dynamite），推荐去Food Court合成，在高台上有两弓一炸弹，而在附近的合成室里有一个炸弹。我个人建议合成6把，这样在最后阶段可以疯狂扫射。这里尽可能地给出一些提示：

·开始后起点位置周围一圈就有十来张椅子。

·多打几次，熟记椅子的分布情况。

·部分赌桌可以跳上去，进行360度疯狂扫射。

·近距离射击会炸伤自己。

·忍者装必须。

双人打难度也不小，虽然仅比单人目标高出25张，但这也差不多是全部椅子的数量，所以必须分工合理。

挑战27

单人金牌目标：4分钟500杀。
双人金牌目标：4分钟800杀。

在地下区域的杀人比赛。这个任务由于场地太大，所以神枪不管用，只能用电锯摩托车，方法是以 Chain Saw 在摩托车工房里与摩托车合成。此任务麻烦的是骑摩托车时没有检查点，因此一旦失败就要从头来过。任务本身不算太难，双人挑战时需要一个人跑外圈，一个人在隧道内杀。如果两人都在外圈杀，到后来会因为没人而失败。

挑战28

单人金牌目标：2分钟赚7万元。
双人金牌目标：2分钟赚14万元。

方法很多，最偷懒的一种方法就是直接赌博，如果能中 10 万元就肯定能过。可以换忍者装并带上赌博书后反复尝试即可。双人时则可以一人赌博，一人拆机器。赌场里还有几个 ATM 机可以好好利用。

挑战29

单人金牌目标：1分钟内干掉姐妹花。
双人金牌目标：55秒内干掉姐妹花。

限时双子战对时间要求很紧。因此快跑饮料和止痛剂不可少，打法没什么讲究，硬拼就对了。不过由于单人时双子砍翻你之后一定会跑，所以要带一把神枪，利用其大范围的特性阻止其逃走。同样是打死其中一人就算过关，不过姐妹花死亡时的演出比较长，所以实际上的时间还要再减去 5 秒左右。双打时可以喝足饮料后前后夹击，这样双子是没办法逃走的。

挑战30

单人金牌目标：1分钟200杀。
双人金牌目标：2分钟300杀。

全游戏的最后一个任务又是神枪大显身手的时候。不过注意这个任务中出现的敌人全部是暴走丧尸，基本上只要被他们抱住就会失败，所以得先在平台上用神枪开出一条血路，之后果断跳下去再以神枪清屏。总的来说难度不高。

全成就详解

成就数量：1000点/50个
难度：★★☆☆☆
在线成就点数：100点/5个
全成就所需时间：40小时
最少通关次数：1次以上
有无会错过的成就：有
有无不影响成就获得的秘技：无
有无成就BUG：无

本作和 2 代正篇一样，采用了简单粗暴的 20 点 ×50 个的设定，难度和 2 代相比可谓是各有千秋。优点是大量恶心的收集成就被删除，缺点是联机成就必须和好友一起解，而 2 代正篇的联机成就是可以自行解决的。总的来说个人更喜欢本作的成就设定。另外需要注意的是虽然所有成就均可以在联机模式中解除，但这仅限 1P，有部分成就是 2P 无法解除的，这部分成就会在下面的说明中以“仅限房主”来注明。

剧情相关

Drugged Up
20点

成就说明：第一次使用 Zombrex。仅限房主。

Save the Girl
20点

成就说明：从双子美女手中救出瑞贝卡。

Save the Girl... Again
20点

成就说明：从特种兵队长手中救出瑞贝卡。

Technological Terror
20点

成就说明：摧毁一个收割装置。

True Colors
20点

成就说明：击败史黛茜。

Save the Girl... Yet Again
20点

成就说明：在OVERTIME中击败TK。

支线任务相关

Powered Up
20点

成就说明：恢复YUCATAN CASINO的电力（驯虎完成后令LENNY加入）。

Tiger Tamer
20点

成就说明：收服老虎并让它成功击中一名精神病BOSS。

Out With the Old
20点

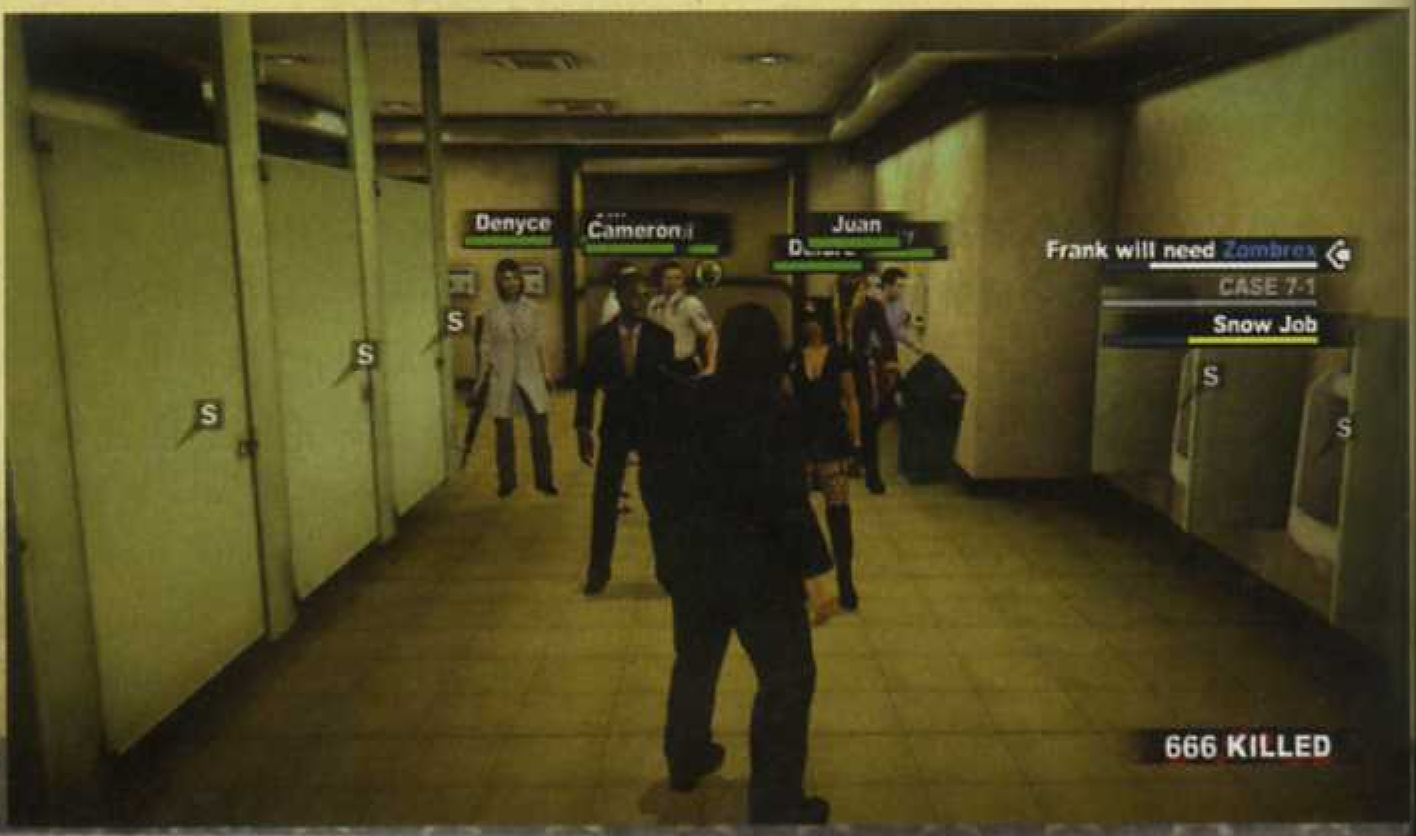
成就说明：在PEOPLE LIKE US任务中击败恰克。

No Zombies In The Vents
20点

成就说明：解锁莉奈特暗道（支线任务WILTED FLOWER）。

Team Player
20点

成就说明：回避内部纠纷（支线任务SNKAE IN THE GRASS）。



拍照相关

Photo School
20点

成就说明：拍出一张超过1000PP的照片。

Photo Journalist
20点

成就说明：累计靠拍照获得10000点PP。

Adult Content
20点

成就说明：拍摄一张性感主题且得分超过1000点PP的照片。

带上 Erotica 杂志后拍摄一些暴露的女幸存者，例如支线任务 SLAVE TO FASHION 中的那位害羞女。

Raw Emotion
20点

成就说明：拍摄一张戏剧主题且得分超过1000点PP的照片。

推荐拍摄老虎吃肉，带上拍照相关杂志会简单不少。

Mixed Messages
20点

成就说明：拍摄一张包含性感、搞笑、暴力、恐怖主题的照片。

从安全屋出来往AMERICANA CASINO 方向走，会看到一张女性海报。在这里给一个丧尸戴上头套，再砍翻数个丧尸，然后以以上元素取景就会解开。女性海报：性感，头套丧尸：搞笑，尸块：暴力，丧尸：恐怖。

Making Memories
20点

成就说明：为你的合作伙伴拍一张照片。

很简单，但必须于在线联机时才能完成。

BFF
20点

成就说明：对丧尸使用一次SNAPSHOT技。

Camera Crazy
20点

成就说明：为任意精神病BOSS拍一张照片。

Full Camera
20点

成就说明：累计拍30张照片。

Nice Shot
20点

成就说明：拍到第一个拍摄标记。

Photo Album
20点

成就说明：拍到25个拍摄标记。

Award Winning Photography
20点

成就说明：拍到75个拍摄标记。

拍摄标记相关的成就可以在联机中完成，但两个人是分开计算的。另外如果中途 2P 退出的话，之前拍到的标记是不会累计的，换句话说就是如果 2P 想拿这个成就，就必须一口气拍完 75 个再退出。本作的拍摄标记位置极度坑爹，除了本攻略的地图之外，本辑光盘里也附有外国友人制作的视频攻略，相信能帮助各位轻松搞定相关成就。

杂项相关

Dominoes
20点

成就说明：累计用飞腿踢倒100个丧尸（空中X）

Puking Rally
20点

成就说明：让丧尸踩到你的呕吐物上摔倒。

找个丧尸多的地方，先狂喝酒到吐，之后再引诱丧尸踩上去就可以了。

We Have a Winner!
20点

成就说明：在Uranus Zone玩一场迷你游戏并获胜。

Safety Check: Failed
20点

成就说明：利用Uranus Zone的太空船一次干掉10个丧尸。

参照挑战17。

Frank West: Cross Dresser
20点

成就说明：弗兰克全身都换上女装。

此成就仅要求弗兰克全身换上女装，而不是换过所有的女装。最简单的办法是去 Uranus Zone 换上一身太空女孩装，不过服装部件是分开的，需要一点时间来寻找。

Party Time
20点

成就说明：给一名幸存者喂酒喂到吐。

由于幸存者满血时会拒绝喝酒，所以你需要故意让他受伤。

Cramped Quarters
20点

成就说明：让8个幸存者都坐上同一辆车。

本作惟一一个能坐 8 个人的乘具就是打死小丑 BOSS 后解锁的小丑皇冠车，这个车在 Uranus Zone 和 Silver Strip 均有出现。因为小丑出现时机很晚，只建议二周目再来解。解的时机可以在二周目一开始，下面为推荐完成办法。

在完成跟随瑞贝卡的任务后，确保已经完成支线任务 TED & SNOWFLAKE、Happily Ever After…Sort Of…、Know When to Fold'em、Welcome to the Family，并把相关幸存者送回安全屋。之后完成支线任务 Lost(两人)、Lush-ious Lady（一人）、Brains Over Brawn（四人）、Art Appreciation（一人），即可凑足8人。

Prestigious PP
20点

成就说明：打倒一个丧尸并拿到2000点以上的PP。

扫帚散弹枪无压力。

New Hotness
20点

成就说明：合成一个在《丧尸围城2》中没有的合成道具。

Maintaining The City
20点

成就说明：访问10个不同的合成室。

Card Collection
20点

成就说明：获得20张合成卡（仅限彩卡）。

Card Archive
20点

成就说明：获得50张合成卡（仅限彩卡）。

Hands of Doom
20点

成就说明：学会所有的攻击技巧。

只要升到 47 级即可自动解锁。

Prom Night
20点

成就说明：杀死69个丧尸（仅限房主）。

Elite Killer
20点

成就说明：杀死1337个丧尸（仅限房主）。

Luggage Code
20点

成就说明：杀死12345个丧尸（仅限房主）。

Six Digits?!?
20点

成就说明：杀死10万个丧尸（仅限房主）。

10万尸斩看上去很可怕，不过由于本作有时间无限的沙箱模式，所以难度是没有的，只是要花时间。个人推荐是反复进行挑战15，这么做的好处在于悍马会无限复活，且丧尸会不断刷新，同时还能赚钱捞PP。以两分钟400尸斩记，10万尸需要500分钟，还是可以接受的。不过都到这个时候了，钱和PP多半都素那浮云了……

Best of Friends
20点

成就说明：在双人合作中亲手击败5个BOSS。

联机成就。注意只有亲手击破的BOSS才算。1P、2P是分开计算的。

Purewal Memorial Cup
20点

成就说明：在特种部队到来之前不吃不喝任何肉类、酒类、奶制品相关食物。

很有趣的成就，实际并不难。推荐饮料是橙汁（Orange Juice），另外合成饮料也是可以的，哪怕是用酒精合成的饮料也没问题。游戏一开始找Zambrex的那个药店里有4瓶橙汁，配上增加食物效果的两本杂志后，简直等于4个大补丸，所以难度其实是很低的。关于此成就还有一些疑点，如2P乱入、沙箱模式会不会影响等等，为保险起见建议玩家专心单人游戏，等到成就解除之前把2P拉进来倒是完全可行的。成就解除时机是特种兵剧情后的读盘画面。

Alpha Vs. Omega
20点

成就说明：让幸存者Denyce成功击中特种兵队长Sgt Boykin。

又一个趣味成就。要诀就是用LLT+Y让幸存者待机，这样可以避免他们跟入安全屋。可以去YUCATAN CASINO的Y101西边的草丛里找把LMG给她用。个人建议是专门用一周目来解这个成就，能回避的BOSS战就尽量回避，没事做的时候发呆即可。由于火车战、姐妹花战时幸存者是不会参战的，所以最难的地方只剩下6-1的直升机战，这一战必须速战速决。可以让幸存者待在ROYAL FLUSH PLAZA的洗手间，之后以加速跑果汁一路飞奔去打BOSS。打完之后会自动回到安全屋，这样只要一出来就可以避免幸存者的体力不断减少直至死亡了。之后等Denyce手中的枪击中队长，你的成就就会解除了。

挑战相关

I Got a Medal!
20点

成就说明：在任意挑战中获得一枚铜牌（或更高）。

Challenge Addict
20点

成就说明：在10个单人挑战中拿到铜牌（或更高）。

The Challenge Experience
20点

成就说明：在30个单人挑战中拿到铜牌（或更高）

Challenge Domination
20点

成就说明：在30个单人挑战中拿到金牌。

Help From My Friends
20点

成就说明：在10个双人挑战中拿到铜牌（或更高）。

More Help From My Friends
20点

成就说明：在30个双人挑战中拿到铜牌（或更高）。

Even More Help From My Friends
20点

成就说明：在30个双人挑战中拿到金牌。

完成了攻略后再回头审视一下这款游戏，笔者不得不坦白地承认，如果不是工作需要，游戏中的一些未经打磨的粗糙设定，可能会让包括自己在内的许多玩家在游戏刚开始时便已萌生退意。游戏没有难度设定，和僵尸交战时玩家就算技艺熟练，也架不住对方数量众多，受伤是常有的事情，一不小心，就连已经 50 级的老手玩家也有可能葬身尸海，这强调了游戏的真实感，但恐怕很难获得玩家的好感。在游戏过程中，异样的恐怖总是如影随形地追踪着玩家的脚步，等待着玩家松懈的那一刻，便突然吓你一跳，这种令人随时高度紧张的游戏过程并不好受。不过笔者也必须承认，这其实是一种令人上瘾的恐怖感，一旦习惯了游戏的整个风格与设定，那种仿佛身临其境的体验让人难以自拔。《死亡岛》就是一款慢热而内秀的作品，如同一杯苦涩的浓缩咖啡，只有在回味时才能感受到其无穷的奥妙。

文 FAN　美编 心の永恒

死亡岛	Deep Silver/Techland		动作冒险
X360	Dead Island		美版
	2011年9月6日	1～4人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

僵尸危机生存手册

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

游戏操作

《死亡岛》是使用第一人称视角的动作冒险游戏，比起一般这种题材游戏惯用的第三人称视角来说，视野更狭窄，角色击打僵尸时的攻击范围也较小，而且攻击距离往往无法完全依赖目测，还需要一定时间来熟悉武器的实际打击范围。相对的，这种视角提供了更好的临场感和恐惧感，更长的视野距离也让玩家可以充分地俯览这座热带岛屿当中数不胜数的美景。

游戏本身仍然是一款动作游戏，比起一般射击游戏的操作会更繁复一些，下文表格和关于角色天赋的部分将会一一提到具体的操作方式。

功能	按键
移动	左摇杆
奔跑	按下左摇杆
视角	右摇杆
蹲下	按下右摇杆
跳跃	A 键
调查	X 键
丢弃武器	长按 Y 键
上弹	Y 键
使用药物	B 键
武器快捷栏	RB
攻击	RT
脚踢	LB
瞄准	LT
地图	Back
道具界面	方向键上
开关手电筒	方向键下

游戏系统

《死亡岛》当中，角色有着耐力值的设定，许多动作都需要消耗耐力值来发动，例如挥动武器、跳跃、奔跑还有躲闪。耐力值恢复速度颇快，但前提是玩家停止做出任何会消耗耐力值的动作，这一限制使得在《死亡岛》中和僵尸搏斗时极其讲究策略，无谓的攻击动作和毫无章法的战斗方式

只会让玩家身陷困境，想要在这场生化危机中幸存下来，首先要掌握的，就是合理的战术。

基本作战方式

在无任何天赋技能的前提下，一个只有最基本攻击方式的角色要如何快速地杀死一只僵尸？脚踢便是关键。玩家们可以注意到，上文提及的消耗耐力技能当中，并不包含脚踢，而在实际游戏当中，脚踢的使用频率相当高。这一种攻击方式有着几个特点：发动速度快，距离中等，范围窄，可连续发动，杀伤力低，但会令被击中的目标暂时失去平衡。在碰见一头落单的僵尸时，无论对方是处于站立还是卧地状态，玩家头一件要干的事情，就是冲过去踹上一脚。卧地状态的僵尸此时会暂时失去行动能力，不要犹豫，举起武器对着它的脑袋一挥，只要出现爆头，瞬间就可以解决对方。站立状态的僵尸可能会出现一个后

仰状态，而不会立刻摔倒，请毫不犹豫地再补两脚，或者用武器近身击打，角色会使出特殊动作将其击倒在地，之后的处理方式就和卧地僵尸一样。

如果敌人的数量众多，那么首先需要做的是按着来时的路缓慢倒退，游戏中僵尸的刷新机制比较宽松，一般只会在玩家远离某个区域后才会重新出现，所以后退可以保证玩家不会腹背受敌，而且会有足够的周旋空间。僵尸会在距离角色较近时发动冲锋，算好时机一脚踢倒，如果有敌人陆续扑来，请继续后退，直到确保每一个僵尸都被踢倒后，立刻冲上去补刀，就算无法一击杀死一个僵尸也无所谓，因为倒地的僵尸被击中后，就算是在尝试恢复站姿的途中也会被重新打回倒地状态，看到有僵尸快要站起来就冲上去补一脚，确保每个僵尸都处于倒地状态后，就可以慢慢逐个击破了。

这一方式只适用于普通的僵尸，特殊的感染者需要针对他们的弱点去应对，僵尸类型介绍中将会提及。

攻击与躲闪

在《死亡岛》当中，玩家角色的挥舞武器速度并不快，连续挥舞的频率也不高，加上耐力值的限制，无谋地连续发动攻击只会浪费掉宝贵的时机，而恰到好处的攻击则会有奇效。具体来说，一般攻击僵尸的最佳时机自然是他们倒地时，首选的攻击目标是头部，利器可以把敌人斩首，钝器则能够敲爆头。之后在敌人处于失衡状态时也是攻击的好时机，除了头部外，玩家也可以尝试攻击敌人的肢体，如果能打出断肢或骨折还有额外的经验奖励。至于特殊感染者，因为大多数都属于

难以击倒在地的类型，针对他们的弱点下手才会事半功倍。

躲闪的发动条件是在战斗中，摇杆推往想要躲闪的方向然后快速按下跳跃键，角色会作出一次距离颇远的快速跳跃动作，迅速拉开与敌人的距离。躲闪并不具备无敌时间，玩家如果躲闪不及时，仍然会被敌人的攻击命中，使用时仍然需要预判敌人的攻击动作。

经验值与升级

游戏中获得经验值的途径有四种：破坏僵尸的身体部位、杀死僵

尸、完成任务和完成挑战。获得足够的经验值后角色的等级便会提升，不但生命值会相应地提高，还能够获得一个技能点，用于投入到技能树当中强化角色的各种能力。升级的同时还会补满角色的生命值，对于没有自动恢复生命值技能的角色来说也是一次不可多得的补给机会。

撞门

游戏中在碰到某些被锁住的门时需要将其撞开，对着门按 X 键或□后会开启撞门的小游戏，出现一个两端是白色中间是红色的长条，将右摇杆后拉，白色的光标便会开始移动，看准时机前推右摇杆，光标便会停止移动，如果位置恰好停

在红色位置的中间，便可以一次把门撞开。但就算没有一次撞开也不要紧，只要连撞三次，门是绝对会开的。

TIPS 千万不要放过任何保险箱和柜台收银机，一般里头都会存在着大量金钱，而且转换场景后会刷新。

主线任务流程攻略

《死亡岛》是典型的沙箱游戏，玩家除了接到主线任务外还会在各个据点的 NPC 处接到大量的支线任务，玩家可以按照自己的喜好来决定先做哪一个。不过建议在进入 Act 4 之前完成所有支线任务。

Prologue :Rise and Shine

Chaos Overture

角色从旅馆中醒来后，玩家便可以正式开始游戏了，先不要急于离开房间，洗手间里有一个医药包，拿取后只要受到伤害就可以按 B 键使用，沿着小地图上的任务标记走，房外的杂物可以开启拿取到一点金钱和零件。进入另一间房屋，开启电筒照明，按照提示撞开锁住的房门，到达目的地，却会发现大门已经被封锁。外出到露台处便会触发剧情动画。动画过后回身来到电梯处，长按 X/口键打开顶盖，便会触发电梯坠落的剧情。离开电梯，按照任务目标前往右边的走廊，在听到警告时立刻回身，朝着左方的走廊奔跑便可以触发动画。

Chaos Blood on The Sand

醒来后前往大门处，Jeannine 会要求玩家前去拯救急救员 Sinamoi，按照 Wayne 的建议，装备大门旁的船桨当做武器后，便可以外出进入战斗，被打到沙地上时无须惊慌，敌人攻击欲望并不强烈，一一踢倒后爆头即可，如果被抓住，可以在按下 LT 后再按 RT 挣脱敌人并将其打倒在地。对于那些围困住 Sinamoi 的僵尸，玩家既可以从后方用武器偷袭，也可以将他们踢倒，摆脱围困的 Sinamoi 会将他们追击杀死。

Act 1

Passport to Life

Sinamoi 让玩家去寻找急救站（Life Guard Tower）的门卡，一路沿着幸存者们所在的小木屋朝着山上的泳池区进发，沿途僵尸不多，踹倒杀死即可。门卡所在处有一位男子因为被迫杀死僵尸化的家人而陷入了无法自拔的哀伤当中，对话后转身打开大门，屋内有两只僵尸，干掉后取得门卡，原路返回小木屋便可完成任务。

Exodus

之后玩家需要沿着沙滩前往急救站为其他幸存者探明情况，路上能够救下一位被困在车中的幸存者，并且在附近的木屋中遇到首个工作台。继续沿着沙滩前进，在靠近前往急救站的阶梯时会碰到一群行尸，缓缓后退各个击退，不然玩家会有生命危险。之后开门进入急救站，之前可以取得楼梯下方的天然气瓶，将急救站外的僵尸引到一处后用投掷武器引爆天然气瓶，一举消灭，但如果没有开启狂怒模式天赋，最好不要波及急救站外的另一个天然气瓶。之后搬动另一个天然气瓶，来到急救站门外放下，开启大门，遇到头一个狂徒，里头还会有一只行尸紧跟而来，后退，等到两者距离天然气瓶够近时引爆便可将它们消灭。之后清除急救站内的僵尸，到顶端的通讯室中与 Sinamoi 通话便可以完成任务。

Chapter 1: Welcome to Banoi

To Kill Time

Sinamoi 建议玩家去帮助 Mike 和 Dominic，以便让大家在急救站更好地安定下来。Dominic 就在通讯室门外，他会交给玩家支线任务“On the Air”，此任务的完成需要建立在其他任务已经完成的条件上，暂时无法进行。下到急救站外，和一堆尸体旁的 Mike 对话，他会给出支线任务“Ashes to Ashes”，要求玩家去加油站取来汽油焚烧尸体，免得其腐朽后产生致命的病菌。这里建议玩家先完成“Ashes to Ashes”。

TIPS 在僵尸背对玩家倒下时，记得对他们屁股来上一脚，暴击率颇高。

沿着急救站闸门外的公路行走便可以到达油站，杀光外头的僵尸后与窗户处的幸存者交谈，他们会开门让角色进入油站便利店内。虽然两个工作人员还活着，但是油站的油泵却停止工作了，而开关所在的车库内有着大量僵尸。从油站便利店后方爬梯子上到开关所在的车库顶上，从天花板跳下去便是一场硬仗，敌人包括一个狂徒和三个以上的行尸，如果之前已经蓄满了怒气，果断开启狂怒模式清场。而如果还没有满，就要打开手电筒在黑暗的车库中和狂徒小心周旋了。打开开关，卸掉封锁车库大门的木板后，可以在车库中取一个油罐放在油泵前，然后请立刻退后到安全距离，因为会有两批分别各有两个的感染者直直地朝着玩家冲来，算好距离把他们一一处理掉，之后就可以把油箱搬上车库当中汽车的货斗里，开车回急救站，将汽油放到 Mike 面前，任务成功。

之后玩家可以驾车沿路向着灯塔所在的地方驶去，路上可以在一个倒塌的围栏处听到呼救声，杀死外围的僵尸后会看到一位被困在某个车子撞进的屋里的女士。进入那辆车子的驾驶室，倒退出屋子，入内与她交谈就可以触发“Bloody Valantine”支线任务，女子已经被僵尸咬伤的丈夫会要求玩家将女子带到灯塔（Light House）处，之后只要玩家搭上车子并驶到红色圆圈处便可以让女子自动乘搭上车子。沿着任务标记一路朝着灯塔开去，那也是“On the Air”任务所需要去的地方。

到达后玩家可以和灯塔的领导者 James 对话，之后再到工具房前与守在那里的 Darvin 对话，他会交给玩家支线任务“A Ray of Hope”，需要玩家去恢复灯塔的电力。沿着任务提示来到酒店附近的供电房，可以看到前来启动供电的 Marcus 正被一群僵尸围困在围栏内，此处可以慢慢把僵尸引出来逐一消灭，注意力放在了 Marcus 身上的僵尸只要我方角色不靠得太近是不会转身展开攻击的。消灭僵尸后和 Marcus 对话，他会指示玩家去开启另一个供电房的开关来恢复灯塔的供电。在供电房附近的僵尸较多，需要小心消灭。之后进入供电房会引发警报，迅速按下所有开关便可以恢复电力。离开电房时请小心，和加油站一样会刷出两批各两个的感染者，如果觉得供电房外头太暴露，可以退到里头靠着复杂的地形来限制感染者的

速度，再逐个击破。

回到 Marcus 处跟他报告，之后就可以回灯塔处找 Darvin 交差，工具房便会开放，玩家在里头就能够找到“On the Air”所需要的任务道具，通过灯塔处墙上的地图使用快速旅行，玩家可以迅速回到急救站，跟 Dominic 还有 Sinamoi 交差。

顺便提一句，如果玩家在小木屋或者急救站处接受了 Steven 的支线任务“The Lost”，可以在灯塔里遇到任务目标 Maggie，跟她交谈再跟 Steven 汇报就可以完成任务，通过快速旅行可以轻松地解决。

A Piece of Cake

Sinamoi 会要求玩家寻找三个罐头食品，这种物品可以在各种圆顶酒吧的内部找到，玩家可以回到游泳池区的酒吧处寻找，也可以前往海滩处的酒吧，此处建议玩家先从泳池区找起，因为海滩区两个酒吧处都有狂徒出没，而且僵尸的数量也相当多，分布密集，对付起来并不容易。但如果玩家想要多赚取经验值和金钱，那海滩是个更好的选择。找够罐头后回去急救站交给 Sinamoi 便可以完成任务。

Seek'n'Loot

感到食物并不足以应付眼前情况的 Sinamoi 要求玩家前往酒店附近的两个加油站便利店当中寻找饮料。玩家曾去取过汽油的加油站较近，但里头只有一箱饮料，而任务的要求是两箱，所以玩家可以前往该处，拿取原本被挡住的柜台后的物品，不过仍然需要通过山路前往另一边隧道处的加油站。该任务需要用车子运送饮料，玩家请尽量开车进行任务。

沿着山路走可以在转角的地方碰到一位呼救的女士，她会提供支线任务“Crash”，一路跟随她去拯救她那被困在翻倒车子中的丈夫，在第一次长按 X 键拉开一部分车门后请立刻做好战斗准备，刷新的依旧是老一套的两批各两个感染者，料理掉后再一次拉动车门就可以救出女子的丈夫。之后任务完成，玩家可以打开车尾箱，拿到一个医药包和一

根撬棍。

继续沿着山路走，玩家会看到某个男子被一群僵尸围困在一栋屋子前，驱车撞死僵尸，男子会交给玩家支线任务“Make Yourself At Home”，要玩家帮忙打开他身后房子的门。正面无法进入，玩家可以驱车来到围栏旁，用车子当做跳台跃入后院，再从通往工具室的后门进入。在大厅中会有一个狂徒出现，轻松解决掉就可以开门让男子入内。之后任务完成，他还会交给玩家另一个支线任务“Fluid Necessity”，让玩家去山下的加油站取两箱汽油，这正好和主线任务的目的地不谋而合。

驱车到达山下的加油站，里头会有数量不少的僵尸，还夹杂着狂徒，不过场景中央会有漏电区域，想要省事的玩家可以驱车进入该区域，电流不会伤到玩家，倒是冲过来的僵尸会被电得抽风。清场后，在油泵区可以找到两箱油，放进货斗之后，

将车开至大门无法进入的便利店后方，用车当做垫脚跳上商店后方蓄物间的顶部。便利店顶部有一个狂徒与几个行尸，如果不打算和他们纠缠，打破蓄物间的顶部玻璃便可以进入到便利店中。蓄物间里头便有一箱饮料，不过并不用急于搬走，打开门，搜刮一下便利店，里头还有更多的饮料。拆开封锁大门的木板后将车开到门口，搬上两箱饮料，就可出发回山上的屋里。把汽油交给男子，他会开始为玩家提供用三瓶酒（Alcohols）换取一个燃烧瓶的服务。

之后将饮料运回急救站，放在车库的尽头，再和 Sinamoi 对话，任务完成。

TIPS 僵尸在水中倒下时会不断受到伤害，看来他们还没断气嘛……

Chapter 2:Busy Surviving

Born To Be Wild

着火的车辆堵塞了通往城市的道路，Sinamoi 记得在酒店的地下停车场有一辆马力十足的卡车(Truck),可以撞开这些车辆冲入隧道,让玩家操纵的角色能够前往城市求援。但要做到这一步,首先得进入已经变成了僵尸据点的酒店当中。这一次任务难度非常高,玩家需要深入到酒店内部,期间不但有多场战斗,而且还有大量僵尸聚集的场所,在进入酒店前一定要做好准备,最好手头上有足够的燃烧瓶和耐久度够高的武器。

入口处的两个狂徒可以消灭掉也可以引开,之后拾取地上的门卡,就将进入酒店当中。走廊当中的光线并不充足,要打开手电筒照明。

有部分僵尸会被困在有玻璃阻隔的房间内,千万不要以为它们碰不到你,这些玻璃一击就碎,还是趁早打碎玻璃进到房间中将他们直接消灭最为保险。一路上房间中会有不少的能量饮料(Energy Drink)和巧克力棒(Snack),如果和僵尸的战斗中有受到伤害请即时食用,补充生命值。

按照广播中传出的声音，玩家可以在电梯处遇到酒店保安员 Mike Davies，他愿意帮助你找到卡车，但首先要你去寻找一位打算逃出酒店时却被僵尸袭击的保安 Ken。打开面前的电梯上盖，下到电梯后便会进入到厨房当中。一个狂徒守在路中，因为空间狭窄，如果觉得难以击杀，也可以干脆绕过。从厨房的左边离开这里，在通道中会遇到狂奔而来的感染者，看准机会对它们脑袋来上一下。之后会到达一间有着工作台的房间，修好武器，因为一开门玩家就必须面对外头游泳池当中数量有大约十个的僵尸。如果手头上有燃烧瓶，这里可以考虑用一个。

解决掉游泳池的僵尸后,经过分布着零散僵尸的更衣室,玩家会进入到另一个凶险的区域。在二楼的平台上有着大量的僵尸,它们能够远远地在上方看到玩家,然后从楼梯冲下来发动攻击。建议玩家首先可以守在一楼通道尽头的喷泉处,利用僵尸跨越有高低差地形时会绕远路的特点静待楼上的僵尸到来一一消灭,直到没有僵尸出没后才继续到楼上消灭其他僵尸。

在二楼的尽头办公室处,玩家可以在杂物间里找到 Ken,他受了重伤,要求玩家前往不远处的医务室拿取药物。请小心,医务室当中有着一只狂徒,内部空间狭窄,如果能够开启狂怒模式,就请果断用吧。取得药物后交给 Ken,却还是无法挽救他的生命。在摄像头中看到了一切的 Mike 无奈之下还是让主角前往监控室找他。路上僵尸并不特别密集,不过在到达监控室之前会有三头僵尸围在门前,要小心应付。见到 Mike 后,他表示玩家需要重启保安系统才能够打开通往停车场的大门。

机房就在监控室对面,不过里头会有一个狂徒和若干僵尸,值得庆幸的是,他们的位置是分开的,边消灭他们边重启五台电脑便可以打开通往地下室的大门。

之后玩家将要面对最后一个难关,停车场当中有着大量的僵尸,还有一个狂徒守在卡车的门旁。不要犹豫,掏出身上的燃烧瓶,统统用在他们身上,之后只要坐上卡车就会触发剧情。

剧情过后,游戏出现了一个非常不合理的安排,明明剧情当中玩家的角色是驾着卡车,场景转换后却站在了离卡车不远处。请不要被天空中正在坠落的直升飞机吸引注意力,立刻再坐上卡车,因为很快就会有两批感染者朝着玩家冲来。卡车比起一般汽车,视野要更狭窄一些,请注意驾驶不要被卡住。将车驶回急救站就可以完成任务。

Chapter 3 :Wheels of Steel

Black Hawk Down

Sinamoi 要求玩家去一探直升机坠落的地方，看看是否还有幸存者，建议驱车前往，路上不但僵尸较多，而且在坠落点前还有一个狂徒。将僵尸不断撞入水中还可以将其淹死，有虐待倾向的玩家不妨一试。在直升机坠落点玩家会头一次遇到自杀者，隔远地用武器投掷或者近身引诱其爆炸都是可行的，之后跟 Nikolai 这位空难的幸存者谈话，他会要求玩家护送自己前往一个附近的碉堡，一路杀过去便可。到达碉堡后和 Nikolai 对话，再通过地图快速旅行回急救站，与 Sinamoi 对话完结任务。

Misery Wagon

想要穿越隧道时，光靠卡车现在的硬度还不够，Sinamoi 建议玩家前往修车厂，看看修车师傅是否还活着，如果他还能工作，便可以帮玩家加固车子。开着卡车前往修车厂，外头已经有一堆僵尸围住了大门，果断开车将他们碾死，修车师傅便会打开门。此处有可能会有一头僵尸被错误地放在了修车厂的闸门内，无法用武器攻击到，此时玩家可以拾取场景当中的天然气罐放到大门旁然后引爆，爆炸会波及到里头的僵尸，将其全部杀死。

修车师傅还活着，不过他已经被僵尸咬了一口，感染了病毒。他答应玩家会和女儿 Jin 一起改造车辆，但期间需要玩家保护修车厂。恢复好生命值，修好武器，玩家一旦离开修车厂的闸门，门便会关闭，几批感染者会成双地陆续冲向玩家，如果觉得正面难以招架，请活用场景中的煤气瓶和高台与敌人周旋。

杀光僵尸后便会触发剧情，一段伤感的离别后，修车师傅将自己的女儿付托给了玩家。Jin 会自动坐上车子的副驾驶座，玩家需要将车子驾驶到那被着火的车子封锁的隧道处，便可以进入到第二幕故事。

TIPS 用火焰武器杀死的僵尸会着火，还会烧伤我方角色，记得离远点。

支线任务

On The Air

任务发布者：Dominic
任务难度：中等（Medium）
任务攻略：“On The Air” 的任务本身非常简单，前往灯塔工具房拿取任务道具，再交给Dominic就可以完成。但完成这一任务必须建立在完成了另一个支线任务“A Ray Of Hope”这一条件上，不然是无法进入到工具房当中的，所以包括需要“On The Air”作为完成条件之一的主线任务“To Kill Time”在内，总共有四个任务可以被视为是一个整体。

Lazarus Rising

任务发布者：Hank
任务难度：Very Easy
任务攻略：Hank会要求玩家取回四个“汽车部件”（Car Park）来维修急救站里头的红色汽车，这种任务道具可以在急救站外的马路上的汽车引擎部位找到，长按调查键后便可以取得，部分汽车旁有数量较多的僵尸，装备和等级都处于前期的玩家需要小心对付。将部件交给Hank后任务完成，之后只要离开急救站一段时间再回来，车库前就会固定刷新一台红色的汽车供玩家使用。

Bloody Health Service

任务发布者：Jack
任务难度：Easy
任务攻略：在夺回急救站后玩家会接到的任务，为玩家提供了救治的医生Jack需要玩家打开急救站的医务室来让他继续开展自己的医生工作，接到任务后他会让开挡住的门，撞开门入内，医务室里头有两个僵尸，千万不要被正面看到的那一个吸引了全部注意力，在左方布帘后还有一个僵尸，贸然冲进去会被前后夹攻。小心料理掉两个僵尸，便可以回去跟Jack交差，别忙着离开，搜刮掉急救室里头的止痛药（Painkiller），之后的任务会用到。领取奖励后别急着走，Jack会发布后续任务“Life In The Bag”

Family Matters

任务发布者：Max
任务难度：Medium
任务攻略：前往任务地点的过程其实挺危险，不但路上僵尸众多，而且里头还夹杂着狂徒。不过利用游戏中的一个奇特设计可以轻松到达，玩家们需要记住，游戏中的车子是不怕进水的！只要沿着钻石海滩的水上木屋区边沿一直开便可以轻松到达任务地点，和William对话，他会发现自己根本就不想和妻子待在一起，便要玩家回去谎称他死了，回到急救站和Max交差吧，他会奖励玩家一把绿色品质的武器。这一任务最好留到后期和主线任务“Black Hawk Down”一起完成。

My Precious…

任务发布者：Jeannine
任务难度：Easy

任务攻略：Jeannine要求玩家去取回她落在酒店木屋中的项链，这个任务会将玩家引导到另一个支线任务“Bloody Valantine”处，倒开车子进入房间后，在卧室的柜子处便可以找到项链，交给Jeannine后便可领取奖励。该任务可以在前往灯塔后，再通过快速旅行回到急救站完成。

The Lost

任务发布者：Steven
任务难度：Easy
任务攻略：这是一个可以顺路完成的支线任务，早在幸存者们还处于小木屋时便可以接下这个支线任务，而在幸存者们到达急救站后，任务并不会消失，玩家可以在急救站下方找到Steven。完成任务的方式就是和躲在灯塔的Maggie对话，然后再和Steven对话便可以完成。开启灯塔和急救站之间的快速旅行后在完成这个任务也是没问题的。

Ashes To Ashes

任务发布者：Mike
任务难度：Very Hard
任务攻略：该任务的难点体现在几个方面，首先是加油站外围的僵尸数量非常多，然后在进入加油站去启动油泵时需要在昏暗的工具房中和狂徒对战，第三则是启动油泵前会遭到感染者的攻击。头一个问题可以用开车前往加油站解决，多多碾死附近的僵尸可以避免受伤，之后的狂徒，玩家可以尝试将加油站后院的天然气罐丢到工具房顶，再从缺口扔下去，在狂徒身边引爆，记得离远点，不然绝对会被爆炸波及致死。之后的感染者可以在放下空油箱后立刻坐上工具房的车，然后驱车碾死感染者。将汽油带回Mike处，任务完成。

Bloody Valantine

任务发布者：Roger Nelson
任务难度：Easy
任务攻略：在前往“My Precious…”任务地点时会碰到这个支线任务，倒开撞入房屋的车子，和Jessica对话，在和她那在洗手间中奄奄一息的丈夫Roger Nelson对话，他会交给玩家护送Jessica前往灯塔的任务，坐上撞入屋子的车子，开得离屋子近一点，来到红色的圆圈范围内，Jessica会自动跑到车子身旁，坐上副驾驶位置，之后驱车前往灯塔并在红色圆圈处停下，任务完成，和Jessica对话可以领取奖励。

TIPS 其实就算不用来炸僵尸，天然气瓶在前期也绝对是个杀僵尸神器，因为光用来当投掷武器的伤害也不低。

Knockin On Heaven's Door

任务发布者：James Stein
任务难度：Hard
任务攻略：在到达灯塔的瞬间玩家便可以开启这个任务，前往灯塔上方和James对话便可以正式接下任务，任务本身并不要求玩家做出任何的行动，但只要完成了支线任务“A Ray Of Hope”，玩家就可以跟James拿取任务奖励，并开启后续任务“Counsel Of Despair”。

A Ray Of Hope

任务发布者：Darvin
任务难度：Medium
任务攻略：主线中必须要完成的支线任务之一，和Darvin对话后前往救援Marcus，之后再按照他要求前往临近海边的另一个供电站，打开所有电源，杀光来袭的两批感染者，之后回去和Marcus，再向Darvin交差就能够进入灯塔的工具房。建议在去救援Marcus时顺便找到在附近被僵尸围困的Luke，接到“Too Much Sugar”，其任务目的地就在海边的供电站旁。

Light My Fire

任务发布者：Trevor
任务难度：Hard
任务攻略：Trevor需要玩家找到四枚信号弹用以引起救援的注意，任务目的地在一个天然的溶洞瀑布中，风景美不胜收，但实际上暗藏凶险，从灯塔前往目的地，不但路上有着为数不少的感染者，在溶洞里头还有更多的感染者，和一个狂徒，小心地清掉里头的僵尸，拿取四个信号弹便可以到灯塔交任务。

Tell Me Where It Hurts

任务发布者：Mike Fler
任务难度：Medium
任务攻略：一个和“Bloody Health Service”相关的任务，Mike会要求玩家为他的朋友取一瓶止痛药，急救站的医务室桌子上就有，取得后交给Mike就可以完成任务。在灯塔和急救站之间的快速旅行可以迅速解决这个任务。

Nighthawk

任务发布者：Monica
任务难度：Hard
任务攻略：一个不太难但游戏前期根本无法完成的任务，Monica看到了一台客机坠落在森林中，在玩家将游戏进行到Act 3时才能够在丛林中找到这台客机的残骸。找到残骸并完成观察后，回去和Monica交谈，任务完成。

Life In The Bag

任务发布者：Jack
任务难度：Medium
任务攻略：Jack发现医务室的药物和工具并不充足，他要求玩家前往他已经撞毁的救护车上寻找他的急救工具。沿着急救站外的马路行走便可以到达救护车旁，急救工具就在车后方的货斗上，不过附近的僵尸数量颇多，前期玩家需要小心对付。取得工具后如果不急于离开，到车后的酒吧处，沿着右方楼梯蜿蜒而上，可以在一栋被僵尸围困的房子中救下三个女士，其中Anne会提供支线任务“Toy Story”，Kim则会提供收集任务“Nectar Of Life”。把工具交给Jack便可以完成任务。

Toy Story

任务发布者：Anne Sniden
任务难度：Easy
任务攻略：这是一个任务难度标示不太准确的支线任务，玩家需要前往酒店另一边的木屋中帮助Anne取得她用以安抚自己入睡的泰迪熊。从Anne所在处直接按照任务路线提示前往目的地会让玩家碰到许多僵尸，建议回到马路处一直绕过去，之后在木屋中玩家会碰到Anne疯掉的姐姐Lusy，她身旁坐着的男人其实是一个感染者，手中还拿着刀，发起的连环攻击对玩家来说非常致命，一定要先下手为强。在任务途中玩家会碰到刷新出来的感染者，判断好他们所在的方向，然后再从容应对。将木屋中绿色沙发上的泰迪熊交给Anne就可以完成任务。如果之前玩家在海边木屋区接到“Two Hearts”，也可以顺便完成。

Two Hearts

任务发布者：Jennifer
任务难度：Very Easy
任务攻略：任务本身可以说是毫无难度，但绝对让人觉得厌烦，因为Jennifer会要求玩家山长水远地跑去酒店木屋区找Anne，确认她安全后再回到水上木屋区找她汇报，建议玩家可以在做“Black Hawk Down”时接下任务，之后回去时取道水上木屋区另外一边，接下“House Full Of Surprises”并完成后，再顺路去找Jennifer交任务。

Too Much Sugar

任务发布者：Luke
任务难度：Easy
任务攻略：在酒店木屋区的21号木屋，杀光外头和里面的僵尸后，玩家可以在卧室找到已经身受重伤的Luke，他来帮自己有糖尿病的兄弟Danny找逃跑时没来得及拿的胰岛素，但显然他已经无力回去交给Danny，便把胰岛素交给了玩家。Danny就在海边供电站旁边的木屋中，僵尸围困住了房子，杀光他们，进入房屋将胰岛素交给Danny，任务完成。

TIPS 将武器投掷出去的瞬间立刻打开道具界面，并把投掷出去的武器丢弃掉就可以复制武器。

Counsel Of Despair

任务发布者：James

任务难度：Hard

任务攻略：在恢复灯塔的供电后，James 告诉玩家他曾在灯塔的附近开阔处，打算用行李摆出一个求救讯号，但现在那里已经被僵尸占据，没人再敢过去，他请求玩家前往该处，将求救讯号摆好。准备好药物，修好武器，开阔处里灯塔不远，但该处不但有大量行尸和一个狂徒，玩家进入期间还会刷新好几波感染者，一个不小心绝对会被他们淹没。除了要善用投掷武器，如果手头上有燃烧瓶也请别客气，尽管往他们身上招呼。清完僵尸后就可以从容把行李放到地上，摆出“Help”文字。回去跟 James 汇报，任务完结。

House Full Of Surprises

任务发布者：Richard

任务难度：Very Easy

任务攻略：这是游戏中开发者开的最大一个玩笑，任务内容就如同名字一样，不过这个“Surprises”可不是找到什么值钱物品的“Surprises”，而是能把玩家活活弄死的“Surprises”。在水上木屋区域的下方可以在一个救生员平台上救下被僵尸围困的 Richard，他会给玩家钥匙，让玩家到他的木屋中拿走所有有需要的东西。他的房子在水上木屋区，附近僵尸不少，先清掉，然后玩家请确认怒气已蓄满，打开房门的瞬间立刻转身，有起码四个感染者正在朝着玩家冲来，而房间后方还会刷新一个狂徒！用狂怒模式把他们都清了，任务完成。之后房间中可以找到一把绿色品质的武器。

Crash

任务发布者：Laurie

任务难度：Easy

任务攻略：如果不幸在加油站被僵尸打倒，玩家就会被游戏机制莫名奇妙地传送到山顶的隧道口复活，这时玩家就会碰到 Laurie，而正常地驾车经过山顶公路当然也会碰到她。她会要求玩家停下，然后去拯救她那被困在翻倒车子里的丈夫。靠近车门，长按调查键拉开一部分车门，然后会有两批各两个的感染者冲来，小心对付掉，之后再拉开车门就能够救出 Laurie 的丈夫，他们会允许玩家拿走后尾箱的物品。

Make Yourself At Home

任务发布者：Harlan

任务难度：Very Easy

任务攻略：这个曾经在主线任务攻略中提过的支线任务，会在玩家经过山顶公路时碰到，碾死围在栏杆外的僵尸，跟 Harlan 对话，他会要求玩家想办法打开他身后屋子的大门。按照邪道的攻略法就是用车子当垫脚，而正常的入内方式是在屋子的右边，有一堆货物会让玩家能够上到屋子旁岩石形成的一个平台上，冲刺后朝着后院一跳就可以进到后院中，注意生命值，这一种进入法会让玩家受到相当高的伤害。之后撞开门，用工作台修修武器，再进到大厅杀死已经变成狂徒的屋子主人，拿走他身上的钥匙就可以开门把 Harlan 迎进来，之后跟他对话，任务完成。

Fluid Necessity

任务发布者：Harlan

任务难度：Medium

任务攻略：“Make Yourself At Home”的后续任务，Harlan 会要求玩家前往山下的加油站拿两箱油，在加油站的露天工具房有一箱，油泵区域的一台车子后尾箱里头也有，因为这个任务和主线任务“Seek 'N' Loot”任务目的地重合，建议一起完成。取得油后交给 Harlan，任务完成。

Waterdance

任务发布者：自动触发

任务难度：Medium

任务攻略：在到达山下加油站并看到中央的漏电区域时就会自动触发的任务，玩家需要关掉三个开关来让中央区域不再漏电，任务本身并不容易，玩家会经常遭到感染者的袭击，而且在第一个开关处所在的工具房还会有两个狂徒，记得利用屋顶上的天然气瓶解决掉其中一个。第三个开关比较麻烦，处于被燃烧汽车封堵的隧道上方，玩家需要用箱子搭出垫脚用的平台来爬上梯子，期间会有感染者固定在隧道中冲出来，对方一般会浑身着火，看准机会一击就能秒杀，但如果觉得对他们不胜其烦，用车子当做垫脚处直接爬上梯子也是可行的。关闭电源后，任务完成，玩家可以通过漏电处的梯子上到便利店上方，这也是“Seek 'N' Loot”任务能够进行下去的正确方法，不想用车子垫脚这种邪道方式的玩家可以通过这个途径来多赚点经验。

Gold Digger

任务发布者：无

任务难度：无

任务攻略：一个真正只属于探索者玩家才能够接到的支线任务，酒店木屋区14号木屋的钥匙，正躺在酒店右方大门处的一具尸体脚旁，拾取钥匙后触发任务，玩家前往14号木屋可以搜刮一番，其实里头没什么特别好的东西，真正有价值的是一张用于收集的ID卡。

TIPS 死亡岛四处有美丽风光——这不仅仅是指自然环境，还有到处都是的比基尼泳装美女广告。

Hit And Run

任务发布者：Omar Torres
任务难度：Medium
任务攻略：在这是一个比较容易错过，但恐怖气氛营造得不错的任务。在酒店木屋区的 17 号木屋中玩家可以碰到 Omar，他说有个大块头欠了他钱，现在玩家身处的木屋就是大块头的房子，但是没有他身上的钥匙，Omar 无法打开保险箱拿回自己的钱。之后按照 Omar 的提示，玩家需要去寻找这个已经变成了僵尸的大块头。在达到酒店前泳池区的酒吧后，玩家会发现里头已经变得一团糟，地上不但有被吃掉一部分的人类尸体，还有长长的血痕通往外头，跟着血痕行走，一路上都是被破坏得惨不忍睹的尸体，而在终点处的洗手间里，更是一片血海。进到洗手间最里头，大块头终于现身，原来他变成了一个狂徒。按照一般对付狂徒的套路杀死他，取得他身上的钥匙就可以回去跟 Omar 对话，之后打开用壁画藏着的保险箱，再跟 Omar 对话，任务完成。

Omar Escort

任务发布者：Omar Torres
任务难度：Easy
任务攻略：在拿到钱后的Omar要求玩家保护他前往急救站，任务难度其实超过了Easy，因为途中玩家会碰到感染者袭击，一旦处理不好就会受到重创，尽量干掉路上碰到的行尸，Omar行动速度不快，还好该跑的时候他也不会傻站着，然后跟他来到急救站，他会提供给玩家前期能拿到的第一把枪械。

Out Of Stock

任务发布者：Stanley
任务难度：Easy
任务攻略：Stanley被围困在酒店木屋区最上层的酒吧当中，清光附近的行尸，他会打开门和玩家对话。这个家伙因为喝醉而躲在酒吧蓄物间里逃过了一劫，但他似乎还不满足，想要更多的酒。如果玩家之前有收集酒，只要连续交给他三次，每次五瓶就就可以完成任务，而如果没有，在酒店木屋区的众多酒吧和房屋里头都有酒，集齐后交给Stanley，他会立刻喝到吐，同时任务完成。

A Voice From Above The Sky

任务发布者：Nikolai
任务难度：Very Hard
任务攻略：一个长线任务，主线任务“Black Hawk Down”后Nikolai会给出这个支线任务，要求玩家到市区后，在他的餐厅中找到

Sergei。和Sergei对话后，任务又会将玩家指引到Act 3的森林当中，找到俄国人的隐藏碉堡后，跟碉堡里头的通讯器对话，任务完成。

收集任务

Fiery Drinks

任务发布者：Mike
任务难度：Easy
任务攻略：在完成“Ashes To Ashes”后Mike会提供五瓶酒换一个燃烧瓶的任务，游戏中虽然要拿到酒也不难，但是还没容易到可以五瓶五瓶地大把花销，在开启“Death In The Glass”收集任务或得到燃烧瓶图纸后便不需要理会。

Nectar Of Life

任务发布者：Kim
任务难度：Very Easy
任务攻略：Kim躲在房间中，疯狂地需求着水，玩家在冒险过程中找到的水都可以交给她来换取50点经验值和70块钱，虽然微薄了点，但对前期升级也大有助益。

Wind In The Stomach

任务发布者：Ned
任务难度：Very Easy
任务攻略：Ned这个贪吃鬼要求玩家不停地为他提供食物，每两个罐头就可以在他手上换到钱和经验值，不过记得留三罐来做主线任务。罐头和酒还有水一样，普遍出现在海岛区的酒吧和木屋中，记得多多收集。

Time For Booze

任务发布者：Svetlana
任务难度：Medium
任务攻略：这绝对是游戏当中最为奢侈也最为疯狂的任务，Svetlana在外头僵尸满布时仍然想要在她那位于水上木屋区的安全室当中开派对，玩家只要给她一支香槟，就能换来一枚钻石！当然香槟不是那么好拿的，只有酒店的厨房中有，在进行主线任务“Born To Be Wild”时记得多多收集。一枚钻石售价1500美元，虽然比起现实当中来说有点过于廉价，但在游戏中也算得上一笔不小的金钱，毕竟就算是在前期，一把十来级橙色品质的武器都卖不到1000美元。

Death In The Glass

任务发布者：Harlan
任务难度：Very Easy
任务攻略：做完Harlan的两个支线任务后可以开启，拿给他三瓶酒就可以换一个燃烧瓶，性价比高于Mike的收集任务，但所给的经验值会更少。不管是哪个任务，在酒店得到燃烧瓶配方后都会遭到淘汰。

TIPS 杀掉最后一个在场敌人和产生断肢效果时都会引发慢镜头，不要搞混了哦。

Act 2

Chapter 4 :City of Moresby

Ram on Heaven's Door

到达教堂后，玩家可以沿着楼梯前往教堂大门。教堂外会有一头冲撞者和几个僵尸，优先对付冲撞者，也可以引诱它撞向其他僵尸来快速地清场，或者引诱它冲向火焰，以更快地消灭冲撞者。场景内有不少能量饮料，受伤后记得及时饮用。将教堂外清场后入内，就可以完成任务。

Sacred Silence

和修女 Helen 对话，她会请求玩家帮忙处理那个躲在了教堂办公室的僵尸，也正是因为这个僵尸令他们无法关掉教堂的电子钟，导致引来了冲撞者。撞门入内，躲在里头的是一个狂徒，办公室的空间不算太大，周旋的时候要小心不要被逼到死角。干掉狂徒后从他身上拿到钥匙，然后就可以关掉教堂的电子钟。

Drowned Hope

教堂会成为玩家在城市中的据点，和修女 Helen 交谈，她会要求玩家去拯救两位前往污水处理厂恢复供水，却一直没有音信的男子。头一次在城市当中历险，玩家们需要好好适应这里的怪物密度和种类多样性，在街头上碰到冲撞者，自杀者和狂徒是家常便饭。在这里工作台也不再是处于安全地区，有时候会出现在开放的街道上，一定要清理了附近的僵尸后再使用。城市中会有一些将自己关在单间房屋当中的商人，他们就算在如此危险的时候仍然没有放弃做生意，玩家可以

在他们手上购买武器和药物。在到达污水处理厂后，一群暴徒会冲出来，不由分说就对着主角开枪。如果此时玩家手头上也有枪械，请毫不客气地朝着他们身上招呼，也可以用上燃烧瓶等投掷武器。

杀死门口的敌人后，就可以拿起他们的枪支和弹药，继续深入污水厂内部。在没有枪械天赋支持的情况下，游戏的枪械射击手感并不太好，幸而敌人的命中率和攻击欲望也算不得非常高，蹲下后按住 LT 对准敌人头部连射，爆头了就是一击必杀。推进过程中别忘了从敌人身上捡子弹，因为角色只能携带 50 颗手枪子弹（不含枪械弹夹内弹数），同时也可以对比一下敌我双方的枪械数据，拾取威力最高的那一把枪。

杀光处理厂的敌人后，可以在后方的杂物室里头见到两位被困住的男子：Antonio 和 Frank。

Drop By Drop

先与 Antonio 对话，他会前往检查污水厂设施看看能否恢复供水。跟随他前往控制台前方，

他会发现其他条件都齐备，但是市内有五个消防柱被车子撞开，导致水压不够高，无法启动供水设施，需要玩家去关闭消防柱。同时 Frank 还会提供一个让玩家去清理污水处理厂外僵尸的支线任务“Godless Entities”，离开污水处理厂，杀光外头地图上用白色骷髅标出的僵尸就能完成。

之后驾驶汽车前往五个消防柱处关闭它们，每一个消防柱附近除了有数量不少的僵尸，还伴随着一个狂徒，和一个自杀者或冲撞者。用污水处理厂处的汽车把他们都碾死是最为保险的处理方法，不过请小心驾驶，市内的道路狭窄障碍物众多，一但被困住就只能下车肉搏了。

关闭五个消防柱后，就可以回教堂与修女 Helen 对话，完结任务。

Chapter 5 :Mixed Blessing

Way of Salvation

修女 Helen 派玩家前往市政厅求援，但要通过僵尸满布的市区是不可能的，不过一位名叫 Joseph 的男子声称可以带领玩家前往城市的下水道当中，通过这些地下的管道前往市政厅。出教堂外和 Joseph 交谈，他会领着玩家一路奔往下水道入口，路上会遇到相当多的僵尸，不要他们纠缠，紧跟 Joseph，到达入口处立刻进门便可以摆脱追踪而来的僵尸。

Let The Waters Flow

进入下水道后按照 Joseph 的要求关闭两个水管的开关，再前往控制室关闭水闸，注意控制室里头有一个自杀者，入内时要小心。关闭水闸后，被困在水底的浮肿者也得到了解放，拦在了玩家前进的路上。在浮肿者身周还有不少行尸和感染者，远远地丢过去一个燃烧瓶是比较安全的处理方法。注意浮肿者对火焰伤害的抵抗力相

当高，如果它还没有被烧死，请拿出枪械对付，不到万不得已，千万不要展开近身战斗。

沿着下水道前进，路上会有相当多的自杀者和狂徒，有水的十字形沟槽区还会有浮肿者出现，注意多观察周围的环境，有不少油桶，天然气罐和砖瓦等物品可以供玩家投掷，善用自杀者的自爆消灭其他僵尸也是个好办法，但请记得离远点。

一路上会有不少工作台，一般都隐藏在某些房间当中，注意小地图当中显示的标记，一路上多收集金钱，因为在下水道中战斗次数较多，修理武器的费用颇高。

杀到地下水道的尽头，便可以进入到市政厅当中。

Chapter 6 :Underdogs

Head Against The Wall

到达市政厅后先不要急于去见市长，在中庭的桌子上有不少武器，各个角落当中的皮包和手提箱里头也有不少金钱。收集好后前往市长办公室，不出所料地，他拒绝提供任何帮助。前往中庭触发

剧情，之后 Jin 会要求玩家想办法为所有躲藏着幸存者的地方提供食物补给。但要在哪里找到补给？

Market Journey

在市长办公室外遇到过的 Josh 为玩家们提供了一条可靠的路线，能够到达一个被本地帮派占

TIPS 梅仙穿着的高跟鞋质量之高冠绝全球，无论是奔跑、跳跃、脚踢还是踩爆僵尸头都绝不会弄坏。

据的超级市场。不过要前往这条道路，首先要买通那个看守着出口的警卫。警卫会交给玩家一个支线任务“Guard on Duty”，交给他一瓶酒就可以完成，如果玩家身上没有，市长办公室里头还有一瓶。

买通警卫后，打开门进入另一个下水道，里面的水有毒，请注意不要踩入水中。通过下水道进入超市，会发现这里外围也被僵尸所占领，而且在通往超市的路上还会有一头浮肿者拦在路上，不要吝啬弹药或怒气，轰杀掉它。

进入超市后，立刻又像是污水处理厂般爆发了枪战，拿出枪械蹲下，一个个将敌人爆头便行，在前段区域敌人并不密集，超市货架上有水果和能量饮料，生命值不够时记得进食补充。

后期敌人会关掉进入超市仓库的大门，玩家需要绕过被僵尸占领的区域迂回地发动进攻，期间会碰到一个冲撞者，将其引到着火处可以更快地解决它。

在仓库里头会出现拿着来复枪的敌人，火力强大，不过一般都会固守在封闭的区域，丢个手雷或燃烧瓶就可以消灭掉。干掉所有敌人后别忘了拿起来复枪，然后将饮料推进货柜就可以完成任务。

的两个敌人手头上会持有来复枪，需要小心周旋。

之后打开门就能触发剧情，剧情过后游戏终于人性化了一把，角色会出现在教堂前。进入教堂与Helen对话，任务完成。

Chapter 8 :No Good Deed

Faith Will Move Mountains

一个纯粹的过场任务，进入教堂与 Helen 对话，任务完成。完成后会听到 Sinamoi 在广播中求援，急救站的补给也用光了，赶快回去支援他们吧。

It's Never Too Late

另一个纯粹的过场任务，玩家在教堂前进入车子就会转移场景到海岛区域，游戏设定又会莫

名其妙地将玩家安排在车子外面，立刻上车，不要陷入附近僵尸的围攻当中，沿着山路开回急救站便可以完成任务。

Chapter 7 :“Invitation Only”

Bitter Return

剧情过后玩家进入下水道，迎面就会走来一个自杀者和几个行尸，看好情况引爆自杀者可以一次清场。沿着下水道杀回市政厅，却发现或许是因为玩家给了警卫一瓶酒，这个地方竟然已经被僵尸入侵，如今四处充满了行尸。杀到楼上，在中庭处的一个警察手上有着手雷，可以丢到中庭下方杀掉冲撞者来赚取经验。之后前往市长办公室，遗憾地发现他竟然也变成了一个狂徒，杀掉他，拿取他身上的钥匙就可以前往下水道入口了，不过之前请到市长的办工桌上拿走组合武器的图纸，下方的保险柜里还有一枚钻石。

下水道前段路程和来时一样，后段路程会有变化，不过敌人的配置都差不多，浮肿者和自杀者仍然非常多，注意多使用环境当中的爆炸物消灭他们。离开下水道后角色便会出现在教堂附近，回到教堂，任务完成。

Lady In Trouble

Jin 没有听从劝告，还是执意要给占据警察局的暴徒运送饮料，结果不但害得和她一起前往警察局的 Joseph 被打成重伤，自己也被俘虏。Joseph 挣扎回到教堂处，交给了玩家进入警察局下水道的钥匙。通往警局的下水道井盖附

近会有超过十个行尸和感染者，里头还会夹杂着一个自杀者，看准机会跑到井盖旁立刻入内会比和他们正面冲突更为安全。

下水道当中的敌人配置和之前的下水道差不多，但因为空间更狭窄，在碰见浮肿者时将会更加难以周旋。如果玩家手头上有可以吸引僵尸注意力的鲜肉手雷，记得投到浮肿者的身后，它会把注意力放在鲜肉手雷上，趁机对着它背后的弱点猛攻就能够解决它。

进入警察局后小心前进，在狭窄的走廊里存在着数量不少的行尸，有部分是躺在地上的，趁机秒杀掉。在经过一个有工作台的保安室时要千万小心，那里的走廊中不但会有一个自杀者，还会有一个手持利刃的感染者对玩家进行偷袭，其近战时的攻击非常凶猛，建议用投掷武器或者枪械直接远距离解决。保安室里头有一个狂徒，如果玩家此时手头上已经有带电击属性的武器，对付起来会简单一些。

之后进入到警察局室内，开始面对那些占据警察局的暴徒，不用犹豫，果断掏出手枪和他们交火。办公室当中的空间狭窄，提供了不少掩体，一些办公桌上也存在着可以恢复生命值的食物，请多加利用。最后守在关着 Jin 办公室前

Chapter 9: Good News vs Bad News

Bird On The Roof

Dominic 前往酒店寻找联系曾经在酒店中拯救过我方角色的神秘人的方式，已经两天没有回到急救站，Sinamoi 请求玩家前往酒店寻找他。沿着进入酒店的老路子走就可以到达酒店前门，剧情发展到现在，海岛区域的酒店也出现了自杀者，小心不要被其偷袭。酒店大门前的行尸很多，冲到门前按下调查键就可以触发剧情。剧情过后玩家又会重新出

现在酒店门口，不必和僵尸纠缠，原路返回急救站。

和急救站上层的 Mike 对话，他会帮助玩家制作一个威力足够强的炸弹，之后和 Jin 对话便可以驱车前往通向丛林的碉堡。

Devastator

修好武器，带好药物就和 Jin 出发吧，接下来的一段路程当中玩家都不会再碰到商店，工作台的数量也不多。

驱车来到目的地，下车后跟好 Jin，她会指引玩家前往碉堡，路上会刷出几批感染者，但他们的目标都是首先攻击 Jin，而仅仅被击中一次是不会令 Jin 的生命受到威胁的，所以请尽管躲在她身后不远处，等感染者将她推倒后立刻趁机发动攻击会令战斗轻松不少。到达碉堡后会碰到一个狂徒和三个行尸，慢慢后退一个个消灭掉，之后在大门处装上炸弹，并退到楼梯上，站在 Jin 身边等待她引爆炸药。进入碉堡对下水道井盖按下调查键，触发剧情。

支线任务

Cat On The Roof

任务发布者：Ojibon

任务难度：Easy

任务攻略：Ojibon 所在的仓库位于警察局与教堂之间，玩家在前往警察局路上很容易会碰到，杀掉附近的僵尸，进入左边的仓库和 Ojibon 对话就可以完成任务。

TIPS 对于山姆 B 来说，没有棒球棍武器时和有棒球棍武器时的游戏难度相差起码一个等级。

One Foot In The Grave

任务发布者：Deanna
任务难度：Medium
任务攻略：在市区，一切任务的难度都无法再用海岛区的难度去参考，这个难度被标为中等的任务就是典型，严格来说，玩家在任务目标所在两个药店里遇到的敌人都不多，离教堂较近的药店有两个僵尸，而离仓库较近的药店则只有一个躺在地上装死的僵尸，非常简单，但玩家在前往这两个任务地点时会碰到大量的僵尸，里头不乏狂徒、自杀者和冲撞者，还有为数不少的感染者，建议在开启了仓库这个安全地点后再做这任务，过程会轻松许多。在两个药店拿到胰岛素就可以回去教堂跟 Deanna 交差了，不过在仓库附近的药店不远处还有一家卖酒的商店，可以顺路搜刮掉里头的酒，以供“Alcohol For Theresa”使用。

Uninvited Guests

任务发布者：无
任务难度：无
任务攻略：在地图的右上方偏中央的公寓处可以听到 Alicia 的呼救，进入她所在的公寓，杀光里头的僵尸，然后和 Alicia 对话就能够完成任务。

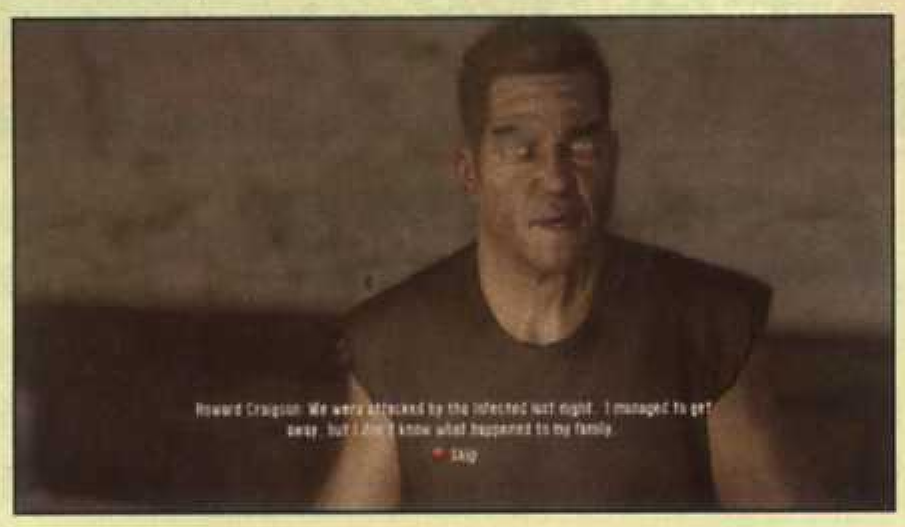
In Cole Blood

任务发布者：Mugembe
任务难度：Medium
任务攻略：在感染爆发时，Mugembe 抛下了家人独自逃跑，现在他却因此而受到了心灵上的折磨，他恳求玩家回他的公寓一趟，看看他妻子和女儿是否还在生，而如果他们已经受到了

感染，请玩家给他们一个痛快。任务目标所在的公寓充满了僵尸，玩家可以直接冲去 Mugembe 的房间，也可以先去另一边被堵住的房间区域搜刮下财物。打开房门后会出现两个红色骷髅，而且能够听到可怖的叫声，毫无疑问那就是 Mugembe 的妻子和女儿，打开门后先不要急着对付 Mugembe 已经变成了狂徒的妻子，她的移动速度很慢，要小心的是他已经变成了感染者的女儿，先把冲过来的女儿秒杀，再慢慢料理掉 Mugembe 的妻子，之后就可以回去跟 Mugembe 汇报，完成任务。

Last Chance On The Wall

任务发布者：Howard Craigson
任务难度：Hard
任务攻略：一个不错的引路任务，Howard 想要找到自己的家人，便会要求玩家前往城市当中的不同地方张贴寻人启事，这些地点一般都是其他安全屋或是任务所在的地点，一路按着标记行走，在公布栏面前长按调查键便可以张贴完成，一路上几乎要穿越整个城市，期间会碰到各种僵尸和特殊感染者，玩家可以按照任务指示的路线来将这个任务穿插在其他任务当中一并完成，贴完所有寻人启事后，回去和 Howard 拿任务奖励吧。



Alcohol For Theresa

任务发布者：Theresa
任务难度：Medium
任务攻略：非常简单的任务，Theresa 口中的威士忌（Whisky）实际上就是游戏中随处可见的酒（Alcohol），给她五瓶就可以完成任务，获取酒的途径很多，如果觉得市区太凶险，快速旅行回海岛区收集也是可以的。

Godless Entities

任务发布者：Frank
任务难度：Easy
任务攻略：主线任务“Drop By Drop”开启时可以顺路完成的任务，接下任务后来到污水处理厂外，大门外的尸体会突然复活，向着玩家袭来，在没有打开大门的情况下他们其实根本进不来，隔着门丢个燃烧瓶，再开门把没死掉的僵尸放进来补刀就可以完成。

Fortress Of God

任务发布者：Bruno
任务难度：Medium
任务攻略：一个简单但让人有点觉得烦人的任务，Bruno 需要玩家前往污水处理厂工具房拿一套工具给他用以强化教堂的防护措施，听起来是个和主线任务“Drowned Hope”重合的支线任务，但很可惜，只有在主线任务已经完成的情况下这个支线任务才会开启，玩家不得不要再次回污水处理厂一次，在 Antinio 和 Frank 当初身处的工具房里头拿到工具再交给 Bruno。

Message To The Masses

任务发布者：Hugo
任务难度：Easy
任务攻略：又一个根本和难度不符的任务，Hugo 需要玩家前往广播站寻找 Garett Grant，这任务需要玩家横穿整个市区，而且通往市区东部的道路被两台废车堵塞，无法用车辆通过，玩家起码要徒步完成一半的路程，其中的危险程度之高绝对远超想象，玩家最好摸熟了市区的各种暗道和道路僵尸分布后再去进行这个任务，因为之后 Garett 交付的“Cerberus”系列任务同样需要玩家东奔西跑。

Guard On Duty

任务发布者：Policeman
任务难度：Very Easy
任务攻略：主线中必须要完成的任务，只要简单地交给警卫一瓶酒就可以完成，玩家身上带着或者市长办公室里的那瓶都可以，使用洛根并点出了醉酒可以提高各种状态的技能的玩家可能需要注意一下，不要不小心把酒喝光了。

Big Daddy, Where Are You?

任务发布者：无
任务难度：无
任务攻略：主线中玩家一般都会顺路完成的任务，在第二次到达市政厅时，前往市长办公室，杀死他变成的狂徒后，拾取他身上的钥匙便可以完成。

TIPS 能开车去的地方，千万不要走路。

Simon Say…

任务发布者：无
任务难度：无
任务攻略：玩家靠近被僵尸围困的仓库后便可以触发这个任务，杀光仓库外的所有僵尸，进入仓库就能够完成。

Bury The Dead

任务发布者：Mother Helen
任务难度：Hard
任务攻略：在完成了主线任务“Faith Will Move Mountains”后Mother Helen会给出的任务，教堂右边的墓地出现了大量的僵尸，需要玩家去料理掉。拿出枪械，这里建议玩家在教堂的前院处尽量隔着铁门杀掉狂徒和冲来的感染者，后面还有两波僵尸，都是行尸加上一个狂徒的组合，燃烧瓶和手雷在必要时请尽量使用，感觉生命值维持不下去了可以冲回教堂补给，清光僵尸后和Mother Helen对话，她会奖励玩家一把相当不错的橙色品质武器。

Radio Ga Ga

任务发布者：Carl
任务难度：Medium
任务攻略：一个简单的任务，按照任务提示前往一家音像店便可以找到Carl所需要的无线电部件，这个任务地点和“Last Chance On The Wall”的第五张寻人启事张贴点比较接近，可以顺路完成。部件有好几个，不要拿漏，都取得后就跟Carl交差吧。

Spicy Drinks

任务发布者：Florencio
任务难度：Medium

任务攻略：“Alcohol For Theresa”的仓库版，交给Florencio五瓶酒后就可以完成。之后Florencio会开启他的商人功能，能够提供购买和售卖武器与其他物件的服务。

Blood Ties

任务发布者：Kwan
任务难度：Hard
任务攻略：仓库中的Kwan需要玩家去寻找自己的兄弟，他兄弟所在的公寓离地图下方的小屋比较近，玩家可以在张贴“Last Chance On The Wall”的第二张寻人启事时顺路过去，也可以在进行“The First Head Of Cerberus”时前往，但建议这个任务要在其他顺路进行的任务已完成又或者任务目标已经不在这一区域后再进行，因为进入到公寓并杀光里头的行尸和感染者后，玩家需要保护Kwan的兄弟Cho离开公寓，前往仓库，路上会碰到两波僵尸，后一波里头还会有狂徒，开启狂怒模式料理掉或者一一击杀都可以，期间注意保护Cho，和他一齐到达仓库后，任务完成。

Picture Of Bliss

任务发布者：Jack
任务难度：Medium
任务攻略：Jack所需要的画像位于河道区的一家商店中，该区域不时会刷新出感染者，请小心行走，在靠近任务目标时，藏在店里的暴徒会踢开门冲出来，杀光他们，拿到柜台后方的画像再交给Jack，任务完成。

One Last Breath

任务发布者：Carla
任务难度：Medium
任务攻略：非常简单的任务，Carla需要的哮喘药剂就在仓库后方不远处的药店，同时那也是“One Foot In The Grave”和“Fast Aid”的其中一个任务地点，顺路拿走药剂交给Carla，任务完成。

A New Broom Sweeps Clean

任务发布者：Nick
任务难度：Hard
任务攻略：在进行“Last Chance On The Wall”时，张贴第二张寻人启事的地方玩家会遇到一群躲在相对封闭区域里的幸存者，他们当中的领头人Nick要求玩家帮他们一个忙，他们的警察朋友被咬了，虽然众人想尽了办法，结果对方还是变成了僵尸，他们为了躲避这个化为僵尸的朋友，不得不封住门然后跑出了屋外，显然这并不安全，玩家必须帮他杀掉这个已经成为了僵尸的朋友。爬梯子从上方进入屋子，在走廊里就可以碰到这个已经变成了狂徒的朋友，空间狭窄，玩家在有条件的情况下还是使用枪械或是狂怒模式消灭他比较好。之后打开门栓，所有幸存者们都会进到屋子里，几个新的支线任务也会出现。

Spy Game

任务发布者：Nick
任务难度：Medium

任务攻略：完成“A New Broom Sweeps Clean”后Nick后会交给玩家的任务，不过要等到达到森林后才能继续。到达森林后，在进行主线任务“Soldier Of Fortune”时，在一个救下和暴徒交火的幸存者处直走，驱车撞死路上碰到的感染者，在通讯站处灭掉里头的暴徒，然后收听里头无线电的对话，接着就可以回到Nick处交任务。

Fast Aid

任务发布者：Lucas
任务难度：Medium
任务攻略：任务难度不低，玩家需要几乎垂直地经过半个城市来前往药店，不过那药店同时也是“One Foot In The Grave” 和“One Last Breath”的任务目标所在，凑在一起完成可以节省不少时间，拿到药物后交给Lucas后便可以完成任务，用地图直接快速旅行过去最方便。

TIPS 感染者会爬上高台和楼房，不过他们攀爬途中正是玩家爆头的好时机。

Paperwork

任务发布者：Patrick
任务难度：Hard
任务攻略：这个任务会在玩家完成了支线任务“Judgrment Day”后开启，在地图下方小屋中的Patrick会要求玩家再一次进入到警察局中，寻找他的朋友Bill，这是继主线任务“Lady In Trouble”，支线任务“Matter Of Justice”后玩家第三次到访警察局，想必大家都已经对这不大的地图了解得滚瓜烂熟了。在牢房区域玩家们可以碰到已经死去的Bill，用他身旁的通讯器跟Patrick对话，他会要求玩家代替Billq前往警察办公室下载资料，按照任务提示来到二楼的目的地，路上会碰到不少僵尸，里头还有狂徒，用狂怒模式清掉，之后在电脑前长按调查键下载好资料，准备面对突然在回头路上刷新的僵尸，一路杀到警察局外并跟Patrick交差，1500XP就到手了。

The First Head Of Cerberus

任务发布者：Garett Grant
任务难度：Medium
任务攻略：“Cerberus”系列任务算是游戏中变化最为丰富的任务之一，难度也相当高，头一批这四个播音喇叭几乎都处于屋顶上，在完成“Message To The Masses”并接到任务后，前往广播站正对房屋的梯子，爬上去，消灭掉盘踞在屋顶的暴徒，在他们后方的屋顶就有一个喇叭。下到地面，跟随任务提示可以来到一段墙上有着涂鸦的矮墙处，清掉僵尸，爬上梯子，通过屋顶的木桥来到对面的房顶，爬下另一道梯子，可以来到被铁丝网围住的喇叭开关处，按下后原路离开，之后在屋顶按照任务提示走到一处被水泥墙围成的封闭区域，消灭碰到的僵尸和守在第三个开关的狂徒，按下开关。之后再按照任务提示从屋顶上一路跳去第四个开关处即可，然后便可以回广播站和Garett交差。

The Second Head Of Cerberus

任务发布者：Garett Grant
任务难度：Medium
任务攻略：在第二批喇叭要比第一批离广播站更远，位于下方的海滩处，第一个开关需要在地图右下的拐角处爬上梯子，然后沿着彼此不连通的外栏杆跳到海边最右方建筑的顶上，干掉附近装死的僵尸后打开。下到地面，沿着没有僵尸出没的海边走，在另一栋靠右边的建筑可以找到梯子上屋顶，开关被锁在一个几乎全封闭的铁丝网笼中，沿着建筑外头的两个木头外栏杆可以进入到笼子的缺口，在里头打开开关，沿路离开。第三个开关在一栋被木片封住了楼梯口的建筑处，搬开拦路的两个箱子，蹲下后走进去就能打开。之后的第四个开关有点儿难，玩家需要先经过城市的河道尽头，小心沙滩上的大批僵尸，然后会就看到位于墙壁上方的开关，一般情况下是够不到这个开关的。玩家在这里需要消灭掉碍事的狂徒，然后在墙壁后方用箱子做垫脚跳上去，沿着墙壁的顶部慢慢走到开关处，期间最好一下一下地推动摇杆来移动，别忘了最后一段需要跳过墙壁的缺口。按下开关后就可以回去跟Garett交差。

The Third Head Of Cerberus

任务发布者：Garett Grant
任务难度：Medium
任务攻略：第三批喇叭位于市中心，比较吓人的是那附近经常会刷新感染者，他们有的时候甚至能够爬上屋顶对玩家展开追杀。沿着头一个任务标记附近的梯子爬到二层用木板搭出的外栏杆，一路沿着上头走，路上会碰到有感染者从楼上跳下来，但他们的准头有问题，落不到外栏杆处，所以不需惊慌，到达喇叭处启动便可以前往下一个喇叭，在目的地附近爬上楼梯，杀掉屋顶上的持枪的暴徒，喇叭就在他们身后不远处。第三个喇叭比较简单，沿着其他喇叭所在的建筑背面的梯子爬上去，沿着指示来到喇叭处开启便可，之后回去跟Garett交差，这个惊险的系列任务终于完成了。

Heroes And Villians

任务发布者：无
任务难度：无
任务攻略：非在驱车途经市区时，在污水处理厂附近，有时候玩家会看到一位名叫Vang Chi的男子，他会向玩家呼救会并将玩家带进一条暗巷，准备好武器和弹药，步步为营，到达终点后，一群暴徒会冲出来，用近身武器来攻击玩家，把他们都解决掉，Vang Chi会求饶并声称自己都是被迫的，因为暴徒们掠走了他的女儿作为人质。接下他的任务请求，目的地是在一个仓库当中，地形颇为复杂，玩家可以小心用武器扫清外头的暴徒，进到仓库里头后，敌人众多，请多使用燃烧瓶或手雷，最后撞开办公室的大门，杀掉里头的两个暴徒，玩家会发现没法找到打开Vang Chi女儿所在房间的钥匙卡，这时任务的名称“Heroes And Villians”就发挥点题作用了，模仿动作片当中的暴力英雄们，对准电子门锁就是一枪，门应声而开，和Vang Chi的女儿对话，任务完成。

Last Will

任务发布者：Terrance
任务难度：Easy
任务攻略：在警察局附近的一个车库前玩家可以见到Terrance，他受了重伤，已经走不动了，希望玩家可以把他写着自己遗愿的清单交给自己已经躲在教堂处的家人。回到教堂在二楼找

到Raymond后跟他对话就可以完成任务，玩家在进行主线任务“Drowned Hope”时可以顺路接下这个任务。

Grasp All, Lose All.

任务发布者：Stan
任务难度：Hard
任务攻略：Stan位于一条城市暗道的出口处，四处奔忙的玩家应该很容易碰到他，他会要求玩家进入到他身后的公寓中，杀掉那些将他赶出来的暴徒，拿起枪进去大开杀戒吧，刚进门出现的两个暴徒是使用近战武器的，之后的几个暴徒则是使用枪械，比起僵尸来说他们都太好对付了，杀清光后搜刮公寓一番，然后就可以出公寓跟Stan交差。

TIPS 大多数特殊感染者进入着火或触电状态时的惨叫比他们正常状态下的咆哮还要恐怖。

Imprisoned For Life

任务发布者：Reza
任务难度：Easy
任务攻略：在第一次前往警察局路上可以在牢房区域碰到被关在牢房里两天的 Reza，按照他要求在不远处的控制室打开牢房门就可以释放他，控制室里头有一个狂徒，要小心对付，消灭掉后对着开关按下调查键，再和 Reza 对话，能够拿到一把绿色品质的警棍。

Matter Of Justice

任务发布者：Tim
任务难度：Hard
任务攻略：Tim 会在玩家完成了“Lady In Trouble”后开启这个支线任务，有一个犯人杀死了 Tim 的家人，却没有得到应有的惩罚，而现在，他要求玩家到警察局中寻找犯人的档案。这一次玩家可以不经过下水道，而是直接从警察局的正门进入到里头，不过玩家第一个到达的场景仍然会是停车场，这一次停车场里头会有行尸和一个冲撞者出没，尽量绕到地面有水并漏电的区域，将他们引到水中，趁着他们被电得浑身发颤时丢一个燃烧瓶或者其他爆炸物一次过解决掉。之后进入警察局，碰到的基本上都是行尸和感染者，一路沿着老路干掉他们，冲进曾经解救过 Jin 的办公室区域，在尽头玩家可以拿到犯人的档案，之后原路杀回去，跟 Tim 对话，有三颗手雷作为报酬。

Judgrment Day

任务发布者：Tim
任务难度：Hard
任务攻略：知道了犯人的身分，Tim还需要一把枪来报仇，他的邻居家里就有一把。目的地离教堂并不远，玩家如果是在“Matter Of Justice”后立刻执行这一任务，那路上的僵尸应该都还没有刷新，小心目的地附近固定出现的一个感染者便可以进入到屋内。屋里空间很小，而且布满了毒烟，玩家进入到烟雾中不但会缓缓受到伤害，视线也会大受影响，慢慢走到厨房中，拿出最趁手的武器，因为里头有个狂徒，轰杀掉他，在冰箱后方的手提箱里便是Tim所要的枪，如果觉得期间生命值下降太快，可以用屋中的各种食物和能量饮料来补充，拿到枪后交给Tim，除了经验值，还有一份组合武器的图纸作为奖励。

Six Feet Under

任务发布者：Owain
任务难度：Easy
任务攻略：在完成 Helen 修女的支线任务“Bury The Dead”后开启，Owain 需要一把铲子（Spade）来掩埋尸体，城市中很容易发现一些煤铲（Shovels），但很可惜这个并不是他想要的，真正的铲子能够在 Act 3 的地图上方村庄中找到，找到后快速旅行回教堂交给 Owain 便可以完成任务。

收集任务

Divine Light

任务发布者：Rian
任务难度：Easy
任务攻略：完成主线“Drop By Drop”后开启的收集任务，Rian需要玩家收集电池（batteries）来维持教堂的灯光，这种零件在电脑当中很常见，注意收集。

Bleach With A Vengeance

任务发布者：Tavin
任务难度：Medium
任务攻略：Tavin在收集漂白剂（Bleach），每交给他五个就可以换到一个Deo Bomb，手上缺爆炸物的玩家们可以顺路收集一下，垃圾桶中经常可以翻到漂白剂。

Three Nails

任务发布者：Bruno
任务难度：Easy
任务攻略：完成他的支线任务后，需要修葺加强教堂防御的Bruno会要求玩家提供大量钉子，把找到的钉子都交给他吧。

Act 3

Chapter 10 :Going Green

Welcome To The Jungle

剧情过后和 Jin 一起驱车前往村庄，在被堵塞的大桥处清理掉下面瀑布处的僵尸，跟着 Jin 一路前进，杀掉路上见到的僵尸便可以到达村庄。进入村庄中央处的安全小屋便可以完成任务。

Chasing Shadows

与 Matutero 对话，一群名叫 Afran 的暴徒袭击了村庄，抢走了村民们的所有武器，但他们的车子在村庄不远处出了意外，Matutero 要求玩家帮他将武器抢回来。沿着标记前进可以到达被僵尸占据的鬼镇，小心处理掉里头的僵尸，中央插着火炬的水池中还会有一个自杀者和一个浮肿者出现，利用屋顶上的天然气瓶可以快速消灭他们，但请小心不要误伤自己。

继续前进会遇到第一个屠夫，剧情过后请先立刻转身消灭围上来的行尸，然后再慢慢和屠夫周旋。这种僵尸和冲撞者有个类似的特点，在冲刺没有命中我方角色后会有一个挑衅动作，抓紧机会从背后对他发起攻击，多用脚踢限制它的移动，现场只有一个屠夫的情况下，无伤地杀掉

TIPS 泳池区某间木屋中正在进行着香艳的 SM 电影拍摄，别看傻眼了，不然已经变成僵尸的女演员会立刻奉上热情一咬。

也是有可能的。

之后通过一座吊桥来到Afran的撞车处，第一个敌人会背对玩家，用近战武器解决掉，之后请拿出手枪，慢慢解决位于瀑布池里的敌人，不过他们是杀不完的，等只剩下一个时，拿起武器盒子然后沿着任务提示路线走，期间会定期刷出一个感染者，对准它冲来的方向投出武器盒能够打断它的冲锋，干掉后再捡起武器盒继续前进。

终点处会有一台车子和另一个武器盒，将两个武器盒都放上车子的货斗后请立刻上车发动引擎，因为马上会有起码三个感染者刷新。

沿着路驶回村庄，速度不必太快免得在拐弯处卡住，路上会碰到Afran的岗哨，他们会引爆拦路的车子并对玩家开火，不必理会这些虚张声势的攻击，一路匀速驶过即可。到达村庄后把武器盒放在安全小屋门外的箱子旁，和Matutero，任务完成。他会奖励玩家一把罕见的绿色品质来复枪，记得拿走。

Soldier Of Fortune

拿出珍藏的枪械，这一次的任务对手大多都是人类。驾车前往Afran的营地，那里有Matutero被偷走的小艇，想要将其夺回来，首先必须要清理营地中的暴徒们。营地外头一个哨塔没有人看守，在上面可以拿到枪械。之后的两个有人看守的哨塔需要逐个对付，躲在哨塔前的车后方当做掩体，先对付其中一个，然后再清理另一个。之后的营地战斗中请多留意那些敌人身旁的油桶，及时地打爆可以让战斗轻松不少。营地中的哨塔里都有不少枪械和弹药，记得多去拾取来补充战斗中的消耗。

杀光营地中的敌人并到达船坞，将里头的敌人清干净，之后启动小船。回到小屋后和Matutero对话就能够完成任务。

Chapter 11 :Down The River

King Of The Swamp

又一个纯粹的剧情任务，与Matutero对话搭船前往智者Mowen的所在之处，进入Mowen的小棚屋，和他对话，跟着他走回小船就能够完成任务。

River Trip

玩家会来到实验室所在的地区，开车前往实验室，会发现外围已经被僵尸所占据，碾死这些家伙，之后一路杀进去，直到撞开一道门后，便可以见到还活着的工作人员Willie。他建议玩家去跟West博士谈谈。博士的办公室在实验室深处，见到他并对话后任务完成。

House Of Science

博士取了我方角色的血样用以分析，期间玩家需要帮助

两位科学家Bob和Willie，前者交给玩家支线任务“Rats In The Lab”，杀光A2大厅的僵尸就能够完成。Willie的任务“Power Slaves”要更复杂一点，他需要玩家前往实验室后院的工具房当中恢复实验室的天然气供应。先按照任务指示前往大门处，利用车子上的爆炸物可以清除一部分的僵尸。之后到达后院，一个感染者会和两个行尸一起对玩家发起进攻，利用他们的速度差可以分批解决。

撞开工具房的门，小心里头那只冲撞者，有足够怒气的玩家请立刻开启狂怒模式杀掉。房间中有许多不会动的尸体，不要掉以轻心，一个个全部爆头掉，因为一旦玩家拿到保险丝，他们就会突然活过来。拿到保险丝后下到最下层的电房，在电箱里换上新保险丝，然后按旁边的按钮启动电力，之后就可以回去跟Willie交差，离开工具房时一路上会有感染者袭来，请小心。

之后和博士对话，血样分析成功，任务完成。

Chapter 12 :The Scientific Method

Man Of Faith

博士还需要本地的土著血样来分析他们为什么也对僵尸病毒有抵抗能力，但是对于土著们来说，拿取一个人的血液就是窃取他们的秘密，是不被允许的。但现在他要求玩家必须想办法取得土著的血样。

按照任务的指示来到土著的山寨前，会发现这里已经被封锁，绕路后会进入土著的竞技场，土著们的首领宣布玩家必须得通过考验才能证明自己的价值，并得到他的帮助。和几波土著感染者对战后，最强的土著勇士出现了，这家伙非常可怕，有着狂徒的体型，却拥有着感染者般地速度，简直就是一个怪物，身后还跟着两个感染者，如果之前没有用狂怒模式，这里一定要开启。

杀死土著勇士后取得他身上的血样，爬出竞技场便可以离开这里。将血样交给博士，他会开始分析血样。

Demonic Science

等待分析的时间里，玩家又需要帮助科学家们，其中一位会提供支线任务“Rotting Flesh”，需要玩家前往一座平房取得里头僵尸的血样，前往平房杀掉目标僵尸，在他们身上取得样本即可。另一个任务来自于Frank，他需要一桶硫酸来继续自己的实验，硫酸所在的工具房被铁栏围住，不过外头有箱子可以让玩家跳进去，清掉里头的僵尸，打开门便可以带着硫酸回到Frank身边，在指定位置放下硫酸并和他对话，任务完成。之后博士对话，他会要求玩家提取土著部落中更为纯粹的血液样本。

Chapter 13 :Blood Trials

Pure Blood

更为纯粹的血样只能从还没有被感染的土著身上获得，玩家只能再次前往土著山寨，和他们的首领Ope交涉。首领坦白他们所有人都会进食那些被他们称为“永生者”的僵尸身上的肉，但并不是每一个土人都可以熬过这些肉的考验而不化身为僵尸。而他会带领玩家去寻找一位还没有吃过永生者之肉的战士，对方正藏身在土著们祖先的古墓处。

Ope拒绝坐车，玩家需要跟随他抄近路前往来时乘搭的船上，路上会经历三次攻击，第一次是一个狂徒，可以轻松对付，第二次会有五个行尸，需要小心应付，最后是一个狂徒加上三个行尸，

先处理行尸再对付狂徒或者开启狂怒模式处理掉。之后搭上船，任务的第一部分结束。

Pure Blood [Continued]

一路跟随 Ope 行动，路上袭来的僵尸会被标记在地图上，杀掉后 Ope 才会继续前进。别让他们啃了 Ope 当做午餐，路上在水里还会遇到浮肿者，果断用枪械料理掉最为安全。来到一个小村庄后，Ope 敏感地注意到了这里的情况不正常，果然，村庄当中的村民都变成了僵尸，向着玩家和 Ope 袭来，在注意自保的情况下也要尽量保住 Ope 不死。建议后退先用枪械解决狂徒，期间注意不要让 Ope 和他接触，这样远处的僵尸群和一个屠夫不会冲过来，解决狂徒后再朝着僵尸群投掷手雷或燃烧弹，最后才对付屠夫。脱离村庄后，Ope 在经过一棵大树时会感觉到危险，准备好应对刷新的感染者，打退他们后，后面还会碰到一大批僵尸和一个狂徒，用燃烧瓶或者狂怒模式清场。

之后在一座吊桥的中央会有一个屠夫冲来，最好用枪械或者投掷武器来停止他的冲锋，并尝试解决它，如果实在不行，请用 Ope 当做诱饵，当屠夫的注意力放到他身上时，趁机杀掉屠夫。

之后跟随 Ope 一路杀到山顶，放下收起的吊桥，进入墓穴。

剧情过后，未受感染的土著 Yerema 将会跟随玩家一起行

动，而接下来的旅程将是整个游戏中最为凶险的一段路，不过 Yerema 并不会频繁地停下脚步，紧跟她走，且战且走，路上的僵尸能无视的都不要理，跟在后面的可以尽快处理掉，不要让他们纠缠 Yerema。如果实在过不了，这里还有一个邪道方法，玩家可以不顾 Yerema 自己一路滑下山道直冲向终点，这时身后只会有两到三个感染者，把他们处理掉，Yerema 会因为跑过来路上没有被玩家触发刷新的感染者而变得非常安全，

到达目的地后，却发现为玩家提供了情报的 Mowen 正被一群僵尸追得四处跑。赶紧冲下去救他。首先从瀑布水池绕过去，解救 Mowen，之后可以慢慢将村庄中的僵尸和狂徒还有浮肿者引过来解决掉。

杀光僵尸后，随着 Yerema 和 Mowen 前往船上，将 Yerema 带往实验室，路上仍然会碰到玩家之前跑去船上时会碰到的敌人，包括桥上的屠夫，如果对自己的驾驶技术有信心，可以在船旁找到一台车子，开到 Yerema 面前帮她碾死所有拦路的僵尸，屠夫也无法抵挡交通工具的冲撞。

到达实验室后和博士对话，他会开始对 Yerema 的血样进行测试，同时那名神秘男子又开始联络玩家，要玩家去见他一面。

Chapter 14 :The Purest of Evil

Hard Talk

驱车回到船只处，和 Mowen 对话，他答应会把玩家带到神秘男子处，任务和本章就此结束……

Chapter 15 :Dangerous Waters

Boat Supplies [Moresby]

在船陀处按下调查键开船，来到城市后，Mowen 声称出发前往神秘男子所在处前需要取两样东西：一是找到他的秘密包裹，而是找到两箱汽油。找一辆车子，开往任务标记处，里头有相当多的货柜，爬上神秘包裹所在的集装箱里，就可以拿到，不过最方便的方法是用车子当做跳板直接跳上去。之后驱车前往加油站，杀光现场的僵尸，装满两箱油，放进货斗后便可以驱车回船。把油放到船前方，和 Mowen 对话，他表示河道中的水流出现了变化，光靠船现在的马力是去不了监狱的。Jin 想起她父亲的工厂当中有着可以帮助玩家的设备，这时需要驾船前往海岛区域。

Back In Black

回到 Jin 父亲的工厂后方，里头会有大量的行尸和感染者，还夹杂着狂徒，利用地面上的油桶消灭一部分，再一个个消灭掉其他的，如果有怒气蓄满，记得留在狂徒身上使用。杀光僵尸后取得工厂旁的铁管并带回船上，再和 Jin 对话，这位女孩会独自

前往父亲的办公室，为这位已经变成了僵尸的男子送上一颗子弹作为告别。

No Time To Talk

当船只改造好时，神秘男子却突然告诉玩家实验室发生了非常恐怖的事情，要求玩家回到那里看看发生了什么事。

实验室又再遭到了僵尸入侵，所有人都失踪了，留下的空间存在着大量的僵尸，杀光他们，前往博士的办公室，在里头没有博士的踪影，不过在一个笼子里玩家可以找到被关起来的 Yerema，释放她，她会告诉玩家博士想要放光自己的血，为了活命，Yerema 将自己锁进了笼子里，而疯狂地想要抓住她的博士打开了所有的门锁，僵尸一拥而进，毁灭了实验室。

取得冰箱里的疫苗，和男子通过通讯器对话，这时游戏会警告玩家任务进行下去时会无法再回到岛屿和城市中，如果有没完成的任务最好先不要进行。按确认后就会触发剧情。

支线任务

A Wounded Crank

任务发布者：Sam

任务难度：Easy

任务攻略：Sam 位于玩家一开始身处的村庄西面一个碉堡里头，建议从村庄方向沿着地图的边沿走过去，只需要处理掉两个有毒的行尸就能够进入碉堡，之后杀掉里头的行尸和自杀者，爬上梯子就能够见到 Sam，他受了伤，需要玩家援助，给他一个医药包，任务完成。

Blood In The Tropics

任务发布者：Loren

任务难度：Very Easy

任务攻略：这个任务在村子里头就可以完成，和Loren对话并接下任务后按着标记来到Robin的木屋，会发现他已经死在了床上，拿取药物存放柜的钥匙，打开并取走里头的绷带，交给Loren，任务完成。

The Dead In Fishing Net

任务发布者：Tobias

任务难度：Medium

任务攻略：袭击村庄的僵尸有一部分占据了村庄的码头，而想要修复村庄的大门，Tobias需要码头里的工具，他委托玩家前往消灭码头里的僵尸。前往码头，房间里头关着几头行尸和一只狂徒，最好的处理方法是打开门立刻离开正门，跳过码头木板间的破损处，僵尸

会无法触及到玩家，是用爆炸物还是用枪械处理掉就随玩家喜欢了。清干净僵尸后搜刮一下码头房间，然后就可以回去跟 Tobias 报喜了。

Death Wish

任务发布者：Carter

任务难度：Hard

任务攻略：一个名叫 Vargass 的

Afran 暴徒杀死了 Carter 的妻子，他要求玩家帮他报仇，这个任务的目的地是和“Spy Game”一致的，在进行主线“Soldier Of Fortune”时在救下幸存者处直走，干掉两个感染者就可以来到通讯站处，杀光这里盘踞的暴徒，躲在通讯站最里头的就是 Vargass，干掉他，再和 Carter 对话，能够得到一张组合武器图纸。

Bridge Too Far

任务发布者：无

任务难度：无

任务攻略：玩家在地图上方村庄向着进入森林的入口处开，就会在一条桥上碰到呼救的 Otha，杀光盘踞在桥上的僵尸，她会从藏身的车底下爬出来，并感谢玩家救了她一命，之后她会提供给玩家支线任务“Second Aid”

Second Aid

任务发布者：Otha

任务难度：Easy

任务攻略：这个任务的难度和任务标示的难度有点不符，玩家不要放松警惕。接下任务，玩家需要帮助 Otha 收集她被袭击时散落的药物，来到桥的西面，从标有任务标记的那一边往下走，可以看到一台翻落在桥下方横木上的车子，拿走货斗上的药物，别急着离开，车另一边的木头断口处还有一箱药物，之后沿着岩石往下走，拾取一箱药物，接着在独木桥处要小心，对面会有一个行尸和一个屠夫袭来，能够远远地用枪械解决它们是最好不过，如果不行，就要步步为营地和屠夫在独木桥上搏斗，尽量采取一次踢击接一次武器挥舞的方式，慢慢磨掉屠夫的生命值，小心他的脚踢还击，伤害虽然不高，但范围颇远，而且要是不小心被踢下桥会受到掉落伤害。干掉屠夫，沿着岩石与树

木构成的斜坡滑到下方，水池里会有最后一箱药物，沿着任务指示回到路上，带着药物前往地图上方的村子，交给 Paul，任务完成。

Fallen Angel

任务发布者：Chris

任务难度：Hard

任务攻略：这是一个可以和“Night Hawk”一起完成的任务，Chris 认为飞机坠落点处应该会有不少有用的电子器材来让他制造一个发布 SOS 讯号的机器，玩家可以快速旅行到地图下方的村庄，然后再前往飞机坠落点，那里已经被一群暴徒占据，拿出枪械和他们战个痛快，要小心一些躲在飞机残骸第二层的敌人，除了用枪械玩家是无法攻击到他们的。第一个电子设备在机

头处，不过不需要进入内部，而是在边沿蹲下后，于飞机已经翻转的驾驶室里拿到。另一个在机尾，玩家无法直接从正面进入，需要消灭敌人后沿着一根通往飞机载客口的树木爬上去，再拿到。拿到后小心对面飞机处会再刷新敌人，消灭掉后就可以离开，将器材交给 Chris，他会奖励一把橙色品质的武器。

Little Prince

任务发布者：Claire

任务难度：Easy

任务攻略：和 Act 1 的“The Lost”非常相似，玩家可以在地图上方的村庄找到 Claire，她告诉玩家自己的儿子 David 与她在受到僵尸袭击时失散了，她请求玩家找到自己的儿子。实际上 David 就在下方村庄最高处的屋子里头，找到他，对话后再将 David 平安无事的消息带给 Claire，任务完成。

A Matter Of Honor

任务发布者：Makimbah

任务难度：Medium

任务攻略：严格来说，这是一个非常接近跑路式的任务，Makimbah 的妻子 Mahina 也躲在了地图下方的村庄中，不过和之前的“Little Prince”不一样，Mahina 并非处于一个能够正常进入的房间，玩家需要从屋顶处爬梯子落到这个房间里头，和 Mahina 对话，她声称自己是因为家庭暴力原因才会离开 Makimbah，所以她不愿意回去，还要玩家告诉 Makimbah 她已经死了，变成了僵尸。但口说无凭，玩家还需要一件信物来交给 Makimbah。Mahina 告诉玩家，自己的丈夫送了一条项链给她，让她不离身的带着，但出于对丈夫的厌恶，Mahina 丢下了这条项链，现在玩家需要去找回来。沿着任务标记前往之前玩家来村庄时碰到一处有断桥的瀑布，Mahina 的项链就在那台一头栽下了断桥处的巴士顶上，从断桥口跳上去，在一个行李包里头找到项链，然后就可以去交给 Makimbah。

Show Must Go On

任务发布者：Amanda
任务难度：Hard
任务攻略：Amanda 所跟随的摄制组正在森林的村庄中采访，突然被僵尸袭击，整个摄制组只有她一个人活了下来，她要求玩家去取回他们录下的影像，来让世人知道这里发生了什么事。任务地点里地图上方的村庄较近，不过想到达入口需要绕到地图的右上方。村庄中有大量的感染者出没，听到他们的咆哮后就要小心了。沿着木板搭出的通道，玩家可以来到摄制组所在的房屋，从屋顶上的缺口入内，杀死几个行尸和一个狂徒，在缺口处一张斜置的沙发上有一个橙色的行李袋，影像就在里头，拿到后拆掉门上的木板，开门出屋，小心袭来的三个感染者，边打边退离开村庄，回去将影像交给 Amanda，可以得到一份图纸。

Visit To The Pub

任务发布者：Dwight
任务难度：Medium
任务攻略：Dwight 想要打开地图上方村庄的工具房，但是钥匙在一位已经变成僵尸的村民 Bob 身上，他被关在了村庄的酒吧里，Dwight 要求玩家去拿回这把钥匙。前往酒吧的楼梯已经被拆掉，但在后方玩家可以用箱子搭出一条通道上去。地上只有两个箱子，另外两个在仓库的屋顶上，玩家可以从其他屋子跳上仓库的屋顶将箱子丢下来，但有一个邪道的方法可以省掉这个功夫。玩家角色拿起箱子时，楼梯处会出现需要放置箱子的虚影，在需要放置三个箱子的地方，对准最上方的虚影按下调查键放下箱子，游戏便会出现一个小 BUG，明明下方没有箱子支撑，那个被放到上方的箱子仍然会悬浮着，供玩家踏脚之用，如此一来只需要两个箱子就可以来到酒吧。打开门，Bob 已经变成了狂徒，里头还有几只行尸，丢个手雷一次性干掉又或者

退出酒吧慢慢料理都可以，之后拾取 Bob 身上的钥匙交给 Dwight，拿取奖赏的蓝色品质武器，接着 Dwight 会变为商人，提供武器等物件的买卖服务。

Cold Stone

任务发布者：无
任务难度：无
任务攻略：任务目标是在森林的正中央，玩家可以看到一个模糊的白色巴士图案，在地图上打个标记后驱车前往，那里正有幸存者被困在巴士里头，干掉附近的僵尸和巴士里头的，救下他们后任务完成。

Rats In The Lab

任务发布者：Bob
任务难度：Easy
任务攻略：一个主线任务"House Of Science"中必须要完成的支线任务之一，跟 Bob 接下任务后，旁边的门便会开启，进入里头，杀光僵尸，就可以回去和 Bob 交差。

Power Slaves

任务发布者：Willie
任务难度：Hard
任务攻略：另一个主线任务"House Of Science"中必须要完成的支线任务，接好任务后前往实验室的后院，在闸门前会有大量的行尸和一个浮肿者，引爆车上的氧气瓶或者开车碾过去可以有效地解决他们。之后等闸门打开，干掉三个拦在路上的行尸和一个游荡的感染者，撞门进入工具房，把里头的冲撞者处理掉，爆掉那些似乎已经死掉的尸体们的头，免得他们在玩家拿到保险丝后复活，之后拿着保险丝直奔下方的供电站，更换保险丝，打开电源，一批感染者会在回去路上刷新，小心应付，回到Willie处，任务完成。

Danse Macabre

任务发布者：无
任务难度：无
任务攻略：在进行主线任务"Man Of Faith"时玩家会经过一片平房区，救下在大门附近被僵尸围困的 Sebastian 后任务完成，并开启这位科学家的一系列后续任务。

No Sign Of Life

任务发布者：Sebastian
任务难度：Medium
任务攻略：救下Sebastian后，他会要求玩家前往不远处的另一个平房区寻找他那在无线电中失去了联络的朋友，该任务可以和"Rotting Flesh"一起完成，任务目标分别就是该区域的那两栋房子。进入房子后杀光里头的僵尸，其中一位就是Sebastian的朋友，通过桌子上的无线电向他汇报，之后回到Sebastian面前就可以领取奖励。该区域的僵尸非常多，而且附近的山道上也有，还会刷新出感染者，甚至有一定几率出现屠夫，玩家如果车技高

超，那可以用汽车在狭窄的山道上把他们都碾死，不过如果车子被卡住下场很凄惨，所以如果觉得不保险，还是小心地一个个引来僵尸慢慢消灭吧。

The Dead Don't Eat Crackers

任务发布者：Sebastian
任务难度：Medium
任务攻略："No Sign Of Life"后开启的后续任务，在 Sebastian 所在房屋附近寻找食物给他充饥，第一个屋子需要爬上房顶从天窗跳进去，最好进去前丢个手雷或燃烧瓶清下场，之后在冰箱里拿取食物，拨开门栓离开房间。另一栋屋子需要撞门进入，走廊上有一个僵尸，浴室里还有一个，大厅则是有一只狂徒，最好的处理方式是引出走廊的僵尸，干掉，然后丢个手雷进屋子再关上门，就算没炸死狂徒，也足够让其生命值下降过半。杀光僵尸，拿到冰箱中的食物后交给 Sebastian，可以得到一把绿色品质的武器。

Message Of Love

任务发布者：Sebastian

任务难度：Medium

任务攻略：原来Sebastian也被僵尸咬到了，预感到自己命不久矣，他在“The Dead Don't Eat Crackers”要求玩家前往实验室，用他自己的电脑向父母发一封告别的电子邮件，回到实验室发好电子邮件再来找他，便会获得一把蓝色品质的武器作为奖励。

Rotting Flesh

任务发布者：Seientist

任务难度：Easy

任务攻略：任务区域位于僵尸众多的平房区，玩家不要被任务难度标示误导而放松了警惕，目标是在“No Sign Of Life”隔壁的房子里，离山道更近一些，里头会有两只行尸，分别就是两位志愿接受了僵尸疫苗的工作人员，一个在大厅，一个在浴室，干掉后别忘了拿走他们身上的样本，回去交给发布任务的科学家就能够完成任务，这是主线任务“Demonic Science”里头必须要完成的支线任务之一。

Substance Of Matter

任务发布者：Frank

任务难度：Medium

任务攻略：另一个主线任务“Demonic Science”里头需要完成的支线任务，Frank需要一箱化学品来继续他的实验，从实验室的北边通道前往化学品所在的仓库比较方便，仓库正门被封锁，可以从后方的围栏有箱子垫脚处跳进去，小心那个装死的行尸，打开门，清掉里头的大量僵尸，长按调查键打开被栓住的仓库门，便可以搬化学品回实验室，路上会有一个感染者偷袭，丢开化学品，干掉它后再继续前进，把化学品放在Frank实验室的门旁，任务完成。

Insect Repellent

任务发布者：Dr Lechance

任务难度：Medium

任务攻略：这个任务会在主线任务“Pure Blood”开启的同时出现，Dr Lechance 声称他可以制造出一种能够让僵尸无视正常生物存在的药剂，但需要玩家前往仓库帮他取一点材料，按着刚才取化学品的原路回到仓库，会发现里头刷新了几个有毒的行尸，轻松料理掉，拿走任务物品，就可以回去交差，过一段时间后，Dr Lechance 会制作出他的所谓作品，但原来只是一个 Deo-Bomb。

Where Is My Pineapple?

任务发布者：Nguyen

任务难度：Hard

任务攻略：另一个会随着“Pure Blood”出现的任务，Nguyen要求玩家去寻找他丢在了三号平房的手提电脑。该平房的位置非常险要，位于一道通往某个碉堡前方的破烂楼梯下方，玩家需要先前往之前“Rotting Flesh”时执行任务的平房区域，找到后方的一道已经被破坏的梯子，跳过缺口一路向下，在楼梯上玩家可以看到下方有几个行尸和一个冲撞者，这里建议从上方投掷爆炸物来解决掉行尸，再和冲撞者周旋。之后进入那间即将要掉下悬崖的屋子，爬到屋顶可以找到一个能够入内的天窗，笔记本所在的卧室有一个行尸，小心干掉，之后从房子的右侧窗户跳到外头，沿着岩石的坡度可以回到碉堡前的平台上，原路回到Nguyen处，任务完成，奖励是一把橙色品质的武器。

Deus Ex Machina

任务发布者：Conner

任务难度：Medium

任务攻略：玩家触发“Pure Blood”后才会出现的任务，Conner位于Sebastian所在区域的一栋最靠近山道的房屋中，和他对话，拿走背后电脑桌上的文件，之后交给实验室中的Monroe，会得到一把白色的武士刀作为奖励。

Scran's Not For The Dead

任务发布者：Monroe

任务难度：Medium

任务攻略：“Deus Ex Machina”的后续，Monroe要求玩家前往实验室的食物仓库，清理里头的僵尸，玩家之前在进行支线任务“Power Slaves”时层路过食物仓库，现在可以从实验室的北面通道前往该地方，路上会陆续出现几个感染者冲过来，不过都是单独行动，可以轻松对付。之后在靠近食物仓库时会发现里头有大量的红色骷髅标记在小地图上出现，从仓库的后门进入，一进门就会看到一个狂徒，开启狂怒模式清场又或者丢个手雷关上门，之后跑进去清掉僵尸，地上有不少食物，生命值不够了可以立刻补充。之后回去和Monroe对话，完成任务的同时开启收集任务“Blood Compound”。

Wet Job

任务发布者：Nguyen

任务难度：Hard

任务攻略：任务内容非常简单，Nguyen 需要一块浮肿者的肉（Floater Meat），之前玩家在进行“Power Slaves”时应该已经在工具房中碰到过浮肿者的尸体，其尸体旁边便有浮肿者的肉存在，拾取后交给 Nguyen 便可以完成任务。如果手头上没有肉，到商人处刷新货单时也有机会出现，和浮肿者战斗时也有一定的几率掉落，但因为掉落率实在有点低，并不建议用这种方式获得。

收集任务

Feeding The Multitude

任务发布者：Pono
任务难度：Easy
任务攻略：Pono一次需要的罐头高达五个之多，不过回馈的经验值奖励也很丰厚，高达500XP，想要快速升级，可以快速旅行回相对安全的海岛区收集罐头后回来交换。

Ashes Of Humanity

任务发布者：Brain
任务难度：Easy
任务攻略：Brain需要的压缩食品（Canned Food）只有碉堡中才有，可以试试在村庄西方的Sam所在的碉堡，里头会固定有两个压缩食品，Brain除了提供经验值回报外还会提供一些来复枪的子弹，如果手头正好缺子弹，这是个不错的补充方式。

Weeds

任务发布者：Loren
任务难度：Easy
任务攻略：完成了Loren的支线任务“Blood In The Tropics”后她便会提供玩家这个收集任务，目标是一种名叫Gotu Kola的本地花卉，可以制成类似大麻般地轻毒品，接下任务后Gotu Kola会在小地图中标示出来，推荐前往飞机坠落点收集。

Light Is Life

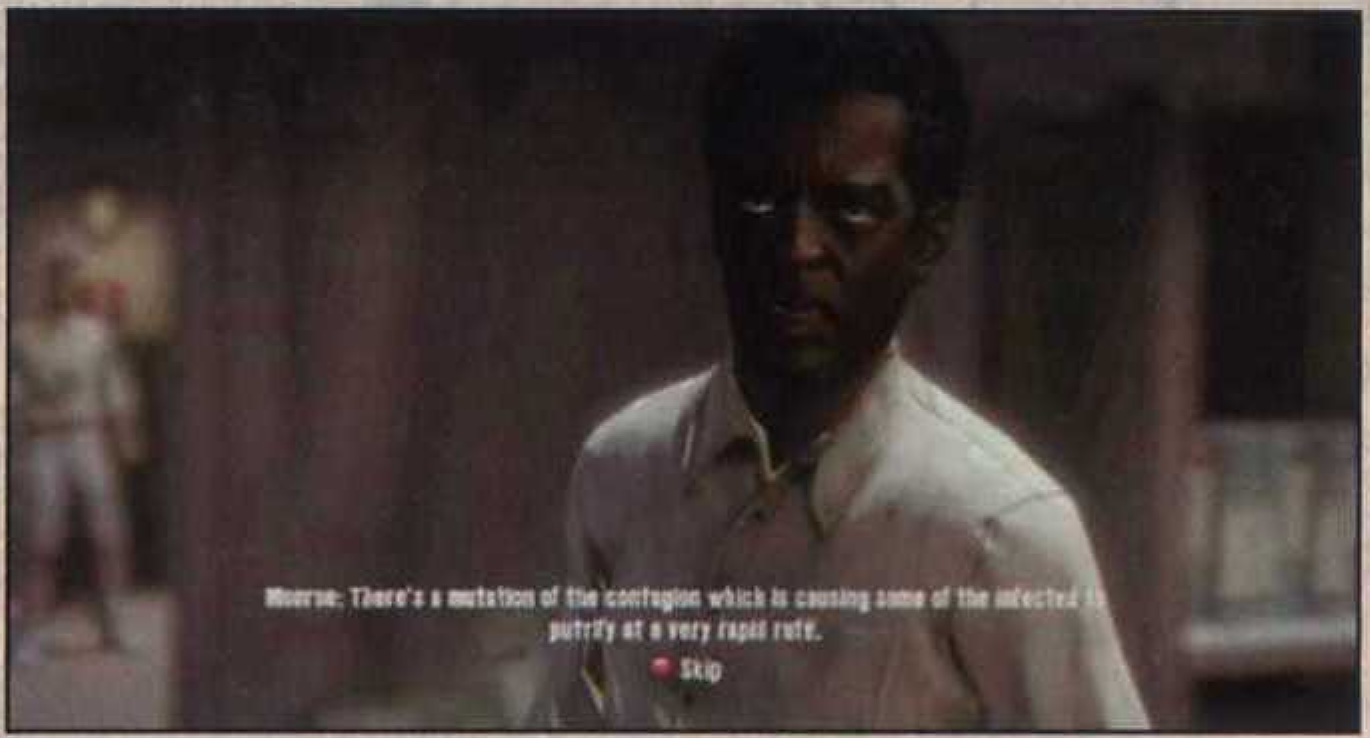
任务发布者：Ethan
任务难度：Easy
任务攻略：Ethan需要电池，一次需要整整五颗，不过他提供的回报也比较实在，除了高达1000XP的经验值外，还有小量的手枪子弹。

Dreamtime

任务发布者：Native Warrior
任务难度：Medium
任务攻略：玩家在完成位于土著部落的第一次挑战时会碰到这位土著战士，他需要足足五个夹竹桃花，在森林中探索时尽量搜集，交给他后可以获得1000XP。

Blood Compound

任务发布者：Monroe
任务难度：Medium
任务攻略：一个颇为重口味的任务，出于研究目的，Monroe需要五份自杀者（The Suiciders）的肉，获得的途径除了干掉自杀者时有几率从其身上掉落外，偶然情况下还会在商人处有售……不过考虑到Monroe的回报也不过是金钱和一个鲜肉手雷，用买自杀者肉来完成任务基本上是得不偿失的。



Act 4

Chapter 16 :Locked Up

Titus Andronikus

穿越过吓人的水雷区，队伍终于乘船来到了地处独立区域的监狱。Mowen为玩家引见了监狱中犯人的老大Titus，在献上他藏在秘密包裹当中的雪茄后，Titus放下了戒备，愿意为玩家提供帮助，不过前提是玩家先为他提供帮助。

The Green Mile

Titus要求玩家前往A-3-14号囚牢释放他的朋友，通过已经无人看守的监狱区闸门，沿着通道可以来到监狱牢房A区。这里头的僵尸种类几乎包含了玩家之前碰到的所有类型，想办法将他们杀光，多多使用狂怒模式，僵尸们并不会紧紧追踪玩家，如果觉得生命值太低，可以暂时撤离。

想要见到任务目标，必须先去到一楼，再从另一个梯子到达二楼，穿越二楼来到另一边，会有通向三楼的梯子。三楼有大量的感染者，小心应付，牢房中的Alvaro告诉玩家必须要前往控制室才能打开牢房的门。

一路杀入控制室，打开Alvaro所在房间的门锁，之后警铃大作，玩家必须要去关掉它，期间会有几头感染者陆续袭来，小心别被他们偷袭。按照任务标示到达开关处便可以关掉警铃。回到囚牢护送Alvaro离开，路上会碰到一头警卫变成的狂徒，如果有狂怒模式请开启后轰杀他，而如果没有，可以用投掷武器削减掉他的体力后再用枪械杀死。

护送成功后，和Titus对话，任务完成。

Full Metal Jacket

Titus要求玩家再帮他办一件事，他需要玩家去寻找武器。按照任务指示来到楼梯间，走左边的门，关掉遇到的蒸汽管道，然后会看到一群僵尸被挡住，里头几个警察陷入了疯狂，并不打算和玩家对话。打开他们所在的掩体后方的门，干掉他们，之后会在通道的尽头遇到Kevin，他也打算进到武器室，但只有通行卡能够打开武器室的门。他会交给玩家“Locked Armory”这个支线任务，回到来时路上，进入之前打不开的门，杀掉里头的警察，便可以在房间最里头找到通行卡。交给Kevin后保护他，杀光来袭的僵尸，直到他打开门。进入武器室，拿一箱武器给Titus，任务完成。

Dante's Kitchen

Titus声称手下的人都饿了，需要食物。他要求玩家前往厨房来寻找食物。现在玩家可以通过厨房的大门进入其内部，想要到厨房的煮食区域需要经过仓库，尽量跳到货柜上，通过各种天然气瓶来消灭通道上大量的僵尸，在确保自己安全后才继续前进，之后便可以到达厨房。

才刚进厨房就会出现几个感染者对玩家展开攻击，一一干掉，清完后便可以料理厨房

当中的那头狂徒了。杀光僵尸后回去跟Titus交差，这个黑帮老大终于感到满意了。

Devil's Labyrinth

接下来的这个任务有着大量的战斗和漫长的流程，各位玩家请购买好物资做好准备。

Titus 答应指引玩家通往牢房 C 区，在厨房的下层，打开门后，玩家会进入到一个小小的控制室当中，沿着里头的窄走廊一直走，通道里头会有不少爆炸物，远远地引爆这以消灭一部分拦在路上的僵尸。到达尽头后，楼下会有感染者朝玩家袭来，小心料理掉。之后建议不走下方，换上枪械，撞开二楼的们，和里面的警察展开枪战。小心那些手头有来复枪的，火力非常猛。之后沿着二楼一直走，杀掉空中通道上的自杀者，然后便可以将僵尸引到适合的地方，引爆楼下的天然气罐来消灭他们，在房间最后方的狂徒也可以如此处理。接着从二楼的通道楼梯下去一楼。之后的楼梯间不但有另外一只狂徒，还会有感染者冲来，要小心应付。

上到顶后会发现一个工作台，记得修理下武器，之后会发现牢房 B 区的控制室大门被卡住了，需要绕路过去。一进到牢房区域就会看到许多燃烧的僵尸，小心那些冲来的感染者，料理掉后再慢慢清掉楼下的敌人，又或者开启狂怒模式杀光。从最底层绕到另一边，重新上到二楼，继续面对大量的僵尸，其中还有一只狂徒守在后方。接着找到楼梯上到第三层时，一定要注意敌人的咆哮声，除了速度快的感染者，这里还有一头冲撞者，在狭窄的空间中他的攻击非常难以躲闪。

终于到达控制室后，神秘男子会联络玩家，指责我方角色给囚犯提供武器的行为，并表示自己会想办法“解决”他们。沿着他指示的路线，玩家接下来需要通过监狱的下水道来到达牢房 C 区。楼梯里头非常暗，记得打开手电筒。

一进下水道不远处就有一群行尸，用燃烧瓶或手雷清掉他们，后面还有一批身上带着毒气的行尸，如法炮制。在水槽区域会有许多躺在地上的行尸，趁着他们没起来就将他们杀掉是最便利的处理方法。之后在池水带毒的地方会有一个浮肿者，记得在见到它之前拿起路上碰到的天然气瓶，丢到它身旁引爆可以快速地杀死这讨厌的家伙。之后的区域当中还会有一个浮肿者，用枪械还是继续用天然气瓶处理都可以。在下水道终点处会有一道梯子，爬上去，便会来到公共浴室。

这个地方有大量尸体横陈在地上，有的是死透的，有的是僵尸，最好是见到一个就踢一脚，发现是僵尸立刻补刀。通过一道门，来到电梯处，便会发现 Yerema 和 Jin 已经等在那里了。

神秘男子的所谓处理方法就是煽动一群囚犯去攻击 Titus 和他的手下，然后再放进去一群僵尸了结所有人，Mowen 带着两位女子逃出生天，最后却英勇地在逃亡路上牺牲了。

之后搭上电梯便会触发剧情，神秘男子在电梯当中释放了催眠瓦斯，众人纷纷倒下。曾经在武器房碰到过的男子 Kevin 之后唤醒了所有人，并告诉了大家真相，神秘男子不守信用，偷走了我方角色身上的僵尸病毒疫苗，用于去拯救他的妻子。同时，Kevin 知道天台上有一架直升飞机，神秘男子只要找到自己的妻子就会开动直升飞机离开，玩家要是想要活命，最好快点前往天台的直升飞机停机坪。

Chasing The White Rabbit

电梯所在的房间有不少武器和弹药，注意补充，也别忘了在工作台修理武器。沿着任务指示走，不需要下楼梯，直接途径两个楼梯间就可以到达医院。头一个区域有一个狂徒，一个自杀者和五个行尸，远远地趁着行尸和自杀者位置相近时引爆自杀者可以清掉敌人，之后再来对付狂徒。后一个区域有着大量的行尸和一个冲撞者，对自己躲闪技艺有信心的玩家可以靠着冲撞者灭掉大量的僵尸，如果觉得不保险，请用上燃烧瓶。之后房间中的敌人众多，能躲就躲，不必和他们产生冲突，冲过去后关掉门可以将僵尸挡在门外。

到达医院二楼，这里有一个没有敌人出现的楼梯间，好好恢复生命值，之后在走廊的战斗当中往往会将其他房间当中的感染者和行尸引出来，需要耐心处理，不可冒进。在有自杀者的狂徒出现的地方率先引爆自杀者可以重创狂徒，之后用投掷武器就可以轻松解决它。最后一场战斗是一群僵尸和一个冲撞者，其实绕过他们直接冲向屋顶是可行的，但之后就会迎来 BOSS 战，所以如果玩家的怒气还没有蓄满，这里可以考虑把它们都杀光。

On The Edge

到达顶楼，神秘男子 White 终于现身，他带领着自己的警卫拦在了我方角色逃出生天的路上。在玩家出现的地点左手边有一间安全室，里头有着药物补给和工作台，之前战斗中消耗过多的玩家可以在这里补充。BOSS 战第一阶段是杀掉屋顶上的卫兵，用枪械步步为营地干掉三个卫兵就可以通过这一阶段，期间可以收集顶楼上的枪械来提高火力。之后进入第二阶段，White 加入战斗，会在停机坪上不停开枪，避开他，因为这次的目标是杀光其他警卫，他们会在电梯和停机坪下方的房间中出现，趁着他们刚到步就果断丢颗手雷或者直接开枪扫射可以快速地干掉这些家伙。之后进入第三阶段。

第三阶段时，停机坪下方的房间会冲出一群感染者，干掉它们后，另外一批感染者

会从安全室对面的房间中出现，在消灭掉他们后需要小心，通往停机坪的通道大门解锁，但是一只巨大的狂徒和几个感染者会刷新，用最大火力干掉它们，然后冲上停机坪，触发剧情。

White 机关算尽，想要带着妻子逃走，却最后被 Jin 释放了他已经化为僵尸的妻子。White 不小心被咬了一口，疫苗变成了 White 的救命稻草，可惜这疫苗打进他身体后并没有产生应有的作用，反而把他变成了一个巨大的怪物，有着游戏中最高的生命值和最快的速度！不必留情，开启狂怒模式轰杀他，而且要打背，提高伤害倍率，如果持续时间过了他还没死，千万不可硬拼，退到下方平台处，利用高台和他周旋，趁他爬上来时对着他的脑袋连续开枪可以重创这头怪物，成功解决掉他后，游戏通关。

支线任务

Acid Funk

任务发布者：Dreyfus
任务难度：Medium
任务攻略：可以和主线任务“The Green Mile”一同完成的支线任务，任务目标所在的毒贩子牢房同样处于牢房 A 区，路过牢房后，一样需要前往控制室打开牢房大门，之后玩家可以先不去营救 Alvaro，跑到任务 9 号牢房拿走里头的所有毒品，然后再救走 Alvaro 就可以回去交差。

Banoi Butcher

任务发布者：Angle
任务难度：Hard
任务攻略：这个任务一到达监狱就可以进行，在 Angle 处接下任务后跟随指示来到 Banoi Butcher 所在的办公室，这个家伙虽然是个人，但身体素质非常恐怖，有点类似狂徒，而且行动速度更快，用狂怒模式解决他或者远远地用投掷武器磨光他的血，必要时用上枪械也是可行的。杀掉他后回到 Angle 处，有一把橙色品质武器在等着玩家拿取。

Locked Armory

任务发布者：Kevin
任务难度：Hard
任务攻略：在进行主线任务“Full Metal Jacket”时必须要完成的支线任务，先是按照任务提示到办公室中杀死警察拿取开启武器室的门卡，注意拿取门卡时房间中的一个僵尸会突然复活，之后交给 Kevin，在一群感染者和一个狂徒的袭击中保护好他，接着任务就会完成。

Painful Insanity

任务发布者：Harland
任务难度：Medium
任务攻略：在进行主线任务“Full Metal Jacket”能够顺路完成的任务，Harland 的朋友需要一些名为冬眠灵（Thorazine）的药物，玩家可以在前往武器室的路上找到一扇专为这次任务而开启的门，来到二楼，小心里面房间的感染者，杀光里头的感染者，一路走到一扇有十字图案标记的房间处，在里头拿到冬眠灵，回头交给 Harland 就可以完成任务。

人物技能

技能

游戏中有四位角色可选，他们不但各自拥有不同的基础数值，也拥有一套完全属于自己的技能系统。技能分为三系，狂怒（Fury）是三系当中最为简单的，其升级内容都是关于狂怒状态的开启与强化；战斗（Combat）则着重于提高角色在使用其专精武器类型时的表现；最后一项生存（Survival）里提供的都是加强角色生存能力与获取物品、金钱时的数量等方面的升级选项。玩家可以根据自己的喜好来点选技能，打造出最适合自己打法的角色。下面是对四位角色的详细介绍：

不得志的前橄榄球巨星：洛根（Logan）

人物背景：这位原本前途无量的橄榄球员因为一次非法的街头飞车而意外撞死了一位年轻女子，并让自己的膝盖受到了重创，从而草草的结束了自己的运动员生涯，过上了充满了痛苦而绝望的生活。为了转换一下心情，洛根通过授权给一场献血活动使用自己的名字当做号召，得到了一张包揽来回全程所有费用的班诺伊（Banoi）度假村门票。

基础属性	
生命值	100
速度	100
耐力	80

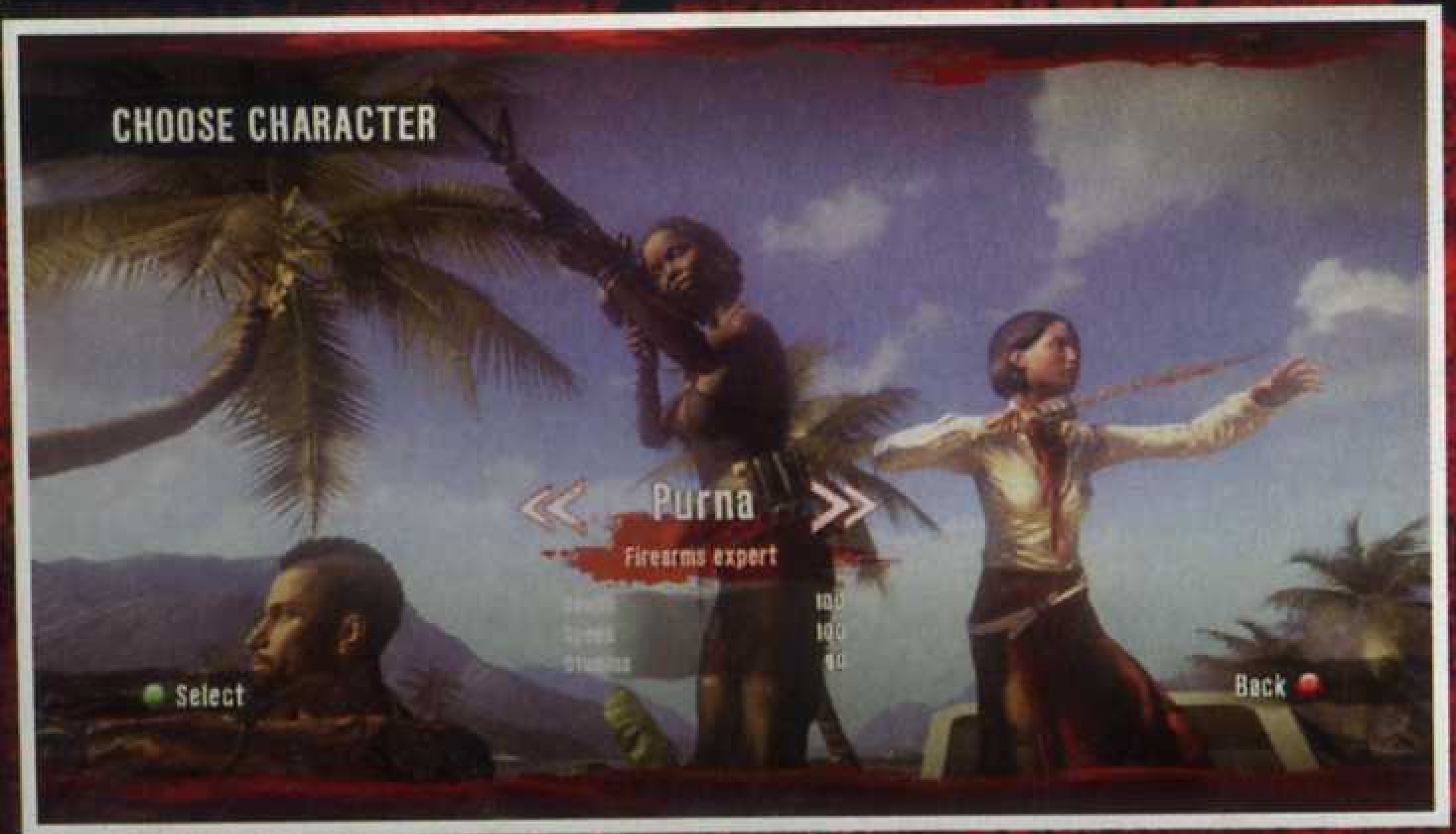
技能列表

狂怒系	
名称	功能
Bullseye	开启狂怒模式，怒槽蓄满后长按B键/○键发动，在此模式中，角色的投掷距离提高至15米，并且每次投掷攻击都可以同时击中两个敌人。共一级。
Longshot	提高在狂怒模式下的投掷距离，每级提高2.5米，共三级。
Furious Throw	用投掷攻击杀死敌人会获得额外的怒气，每级提高 10%，共三级。
Grazing Hits	使狂怒模式中的攻击会有机会对敌人产生流血效果，每级提高10%几率，共三级。
True Bullseye	强化狂怒模式，使得角色每次投掷攻击可以同时击中三个敌人。共一级。
Battle Rage	用单手武器杀死敌人后获得额外的怒气，每级提高 6%，共三级。
Wings of Death	在狂怒模式中的攻击会有机会直接秒杀敌人，每级提高3%几率，共三级。
Volatile	降低启动狂怒模式时所需的怒气值比例，每级降低 5%，共三级。
Dead Eye Bullseye	再度强化狂怒模式，使得角色每次投掷攻击可以同时击中四个敌人。共一级。

战斗系	
名称	功能
Heavy Hitter	使用钝器攻击时伤害提高5%，耐力消耗降低10%，暴击率提高1%，爆头攻击伤害提高5%，共一级。
Kicker	提高脚踢的暴击率，每级5%，共三级。
Fencer	提高单手武器造成的伤害，每级 5%，共三级。
Mass Driver	提高投掷距离，每级提高2.5米，共三级。
Flow	降低单手武器攻击时消耗的耐力，每级降低15%，共三级。
Maintenance	提高武器的耐久度，每级提高 5%，共三级。
Frenzy	杀死一个敌人后将会在五秒内提高角色的杀伤力，每级提高10%，共三级。
Sharp Apprentice	使用利器攻击时伤害提高 5%，耐力消耗降低 10%，暴击率提高 1%，爆头攻击伤害提高 5%，共一级。角色可以踩爆倒下敌人的脑袋。
Mighty Throw	提高投掷武器攻击时的伤害，每级提高10%，共三级。
Aimed Shots	提高枪械攻击时的伤害，每级提高5%，共三级。
Way of The Warrior	提高单手武器的暴击几率，每级提高2%，共三级。
Telling Blows	提高投掷武器攻击时的暴击率，每级提高10%，共三级。
Economical Throw	用投掷武器攻击敌人时会对附近的其他敌人造成伤害，比例为投掷武器伤害的10%（1级）、20%(2级）、30%（3级）。
Shinobi	使用投掷武器攻击时会有机会秒杀敌人，每级提高3%几率，共三级。（只对等级相同或更低的敌人有效。）
Firearms Apprentice	使用枪械时上弹速度提高10%，精准度提高10%，后坐力降低10%，暴击率提高5%，暴击伤害提高10%。共一级。

生存系	
名称	功能
Boomerang	投出去的武器有15%几率会立刻回到手中。共一级。
Drunken Master	角色醉酒后杀伤力上升，每级提高20%，共三级。
Efficiency	降低武器强化费用，每级降低 10%，共三级。
Deeper Pockets	增加装备物品槽，每级增加2个，共三级。
Scavenger	提高拾取到武器的几率，每级提高15%，共三级。
Conditioning	提高耐力上限，每级提高 10%，共三级。
Pick Lock	角色获得开锁能力，技能级别越高能开越高等级的锁，共三级。
Reliable Boomerang	投出去的武器有 30% 几率会立刻回到手中。共一级。
Discipline	角色获得额外的生命值，每级1格生命值，共三级。
Custom Maintenance	提高组装武器的耐久值，每级提高10%，共三级。
Fireproof	提高角色对火焰伤害的抵抗能力，每级提高15%，共三级。
Medicinal Purposes	角色喝酒时能够获得生命值，每级1格生命值，共三级。
Appraiser	有机会找到已经强化过的武器，每级提高5%几率，共三级。
Reflection	被敌人击中时有机会令对方摔倒，每级提高 10% 几率，共三级。
Righteous Boomerang	投出去的武器有50%几率会立刻回到手中。共一级。

性格火爆的性感女保镖：布尔娜 (Purna)



人物背景：布尔娜因为射了一个有钱有势的性骚者一枪而失去了自己在新南威尔斯警队(New South Wales Police Force)的工作，之后她为了生活而找到了一份作为保镖陪同各种 VIP 要人前往危险地区——例如现在身处的班诺伊度假村的工作。布尔娜的外貌条件帮助她轻松地得到了这份工作，但雇主们对她虎视眈眈的目光让这位前女警不胜其烦。

基础属性	
生命值	100
速度	100
耐力	90

技能列表

狂怒系	
名称	功能
guardian	开启狂怒模式，怒槽蓄满后长按B键/○键发动，在此模式中，角色会取出随身携带的左轮枪，并且自动锁定面前的敌人。同时还会令所有团队成员伤害提高10%，暴击率提高10%，耐力消耗降低15%，并恢复25%的生命值。共一级。
inspireing kick	用脚踢杀死敌人可以获得额外的怒气，每级提高15%，共三级。
attack formation	进入狂怒模式时提高队伍成员的杀伤力，每级提高 5%，共三级。
grim inspiration	使用组合武器杀死敌人可以获得额外的怒气，每级提高10%，共三级。
guardian spirit	强化狂怒模式，持续时间更长，每次攻击可以击中两个敌人。同时还会令所有团队成员伤害提高20%，暴击率提高20%，耐力消耗降低30%，并恢复50%的生命值、50%的耐力值和10%的怒气。共一级。
volatile	降低启动狂怒模式时所需的怒气值比例，每级降低 5%，共三级。
firey spirit	在狂怒模式中的攻击会有机会让敌人着火，每级提高5%几率，共三级。
rightous Fire	用枪械杀死敌人可以获得额外的怒气，每级提高 10%，共三级。
guardain	再强化狂怒模式，持续时间更长，每次攻击可以击中三个敌人。同时还会令所有团队成员伤害提高30%，暴击率提高30%，耐力消耗降低45%，并恢复100%的生命值、100%的耐力值和20%的怒气。共一级。

战斗系	
名称	功能
blade fighter	使用利器攻击时伤害提高5%，耐力消耗降低10%，暴击率提高1%，爆头攻击伤害提高5%，共一级。
vampire	杀死敌人后会立刻恢复耐力值，每级恢复10%，共三级。
hard knocks	提高近战武器造成的伤害，每级 5%，共三级。
randori	降低与复数敌人战斗时的耐力消耗，每级10%，共三级。
gender wars	提高与异性敌人战斗时的杀伤力，每级5%，共三级。
maintence	提高近战武器的耐久度，每级提高 10%，共三级。
kick of strength	用脚踢杀死敌人后会立刻恢复耐力值，每级恢复10%，共三级。
firearms training	使用枪械时上弹速度提高 10%，精准度提高 10%，后坐力降低 10%，暴击率提高 2%。共一级。
elamental affinity	提高元素伤害（火与电等）的持续时间，每级提高20%，共三级。
cold rage	杀死一个敌人后将会在短时间内提高角色的暴击率，每级提高4%，共三级。
exacutor	提高枪械攻击的暴击率，每级提高1%，共三级。
wunderwaffe	提高组合枪械攻击时的伤害，每级10%，共三级。
rapid fire	提高枪械的上弹速度，每级10%，共三级。
pierceing shots	提高子弹穿透敌人的几率，每级10%，共三级。
gun kata	使用枪械时上弹速度提高20%，精准度提高20%，后坐力降低20%，暴击率提高3%。共一级。

生存系	
名称	功能
boost mood	发动鼓舞光环，在其五米范围内团队成员的武器伤害、击退力、灵活度和耐久度都提高15%，共一级。
optimal maintence	降低武器维修费用，每级降低10%，共三级。
deeper pickets	增加装备物品槽，每级增加 2 个，共三级。
pick lock	角色获得开锁能力，技能级别越高能开越高等级的锁，共三级。
glory hound	提高杀死敌人或助攻时得到的经验值，每级提高50%，共三级。
conditioning	提高耐力上限，每级提高 5%，共三级。
custom maintence	提高组装武器的耐久值，每级提高 10%，共三级。
Boost Ambiance	强化鼓舞光环，在其十米范围内团队成员的武器伤害、击退力、灵活度和耐久度都提高 20%，共一级。
recycler	提高角色在制造弹药时获得的子弹数量，每级提高25%，共三级。
recovery	使得角色有机会在发动攻击时不会因为受到伤害而出现硬直，每级提高20%几率，共三级。
providence	提高角色拾取到的子弹数量，每级提高20%，共三级。
second chance	使得角色有机会在死后立刻复活，每级提高10%几率，共三级。
jackpot	使得角色有机会拾取到稀有的物品，每级提高5%几率，共三级。
rain of bullets	提高角色能够携带的子弹数量，每级可多带 10 颗手枪子弹、10 颗来复枪子弹和 5 颗散弹枪子弹。共三级。
boost arura	再强化鼓舞光环，在其十五米范围内团队成员的武器伤害、击退力、灵活度和耐久度都提高25%，共一级。

打算环游世界的中国女孩：梅仙 (Xian)

人物背景：这位土生土长的中国女孩是第一次出国，班诺伊度假村是她的第一站。怀着环游世界体验各地不同风俗人情的远大梦想，梅仙在度假村中找到了一份接待员工作，打算在赚到足够的旅费后便出发前往下一个目的地。她是个聪明好学的女孩，而且身手敏捷，对各种接待员才会遇到的琐碎任务应付自如。

基础属性	
生命值	90
速度	100
耐力	100

技能列表

狂怒系

名称	功能
Blood Rage	开启狂怒模式，怒槽蓄满后长按B键/○键发动，在此模式中，角色会取出随身的小刀作战。共一级。
Grim Inspiration	用利器杀死敌人可以获得额外的怒气，每级提高6%，共三级。
Lightning Moves	在狂怒模式中提高角色的移动速度，每级提高 33%，共三级。
Assassin's Guile	在狂怒模式中提高角色的生命值上限，每级提高30点，共三级。
Boiling Bloodrage	强化狂怒模式，使持续时间加长。共一级。
Flowing Strikes	用任何武器暴击攻击杀死敌人可以获得额外的怒气，每级提高 27%，共三级。
Rerage	狂怒模式结束后有机会恢复20%的怒气，每级提高10%几率，共三级。
Volatile	降低启动狂怒模式时所需的怒气值比例，每级降低 5%，共三级。
Boiling Bloodrage	再强化狂怒模式，使持续时间更长。共一级。

战斗系

名称	功能
Blade Fighter	使用利器攻击时伤害提高5%，耐力消耗降低10%，暴击率提高1%，爆头攻击伤害提高5%，共一级。
Maintenance	提高利器的耐久度，每级提高10%，共三级。
Flawless Blade	提高利器造成的伤害，每级提高 5%，共三级。
Flying Strike	提高角色在跳跃中使用利器攻击时的伤害，每级提高33%，共三级。
Backstab	提高角色在攻击敌人背后时的伤害，每级提高20%，共三级。
Effortless	降低利器攻击时消耗的耐力，每级降低 10%，共三级。
Deep wounds	使得角色在使用利器攻击时有机会造成流血伤害，每级提高 10% 几率，共三级。
Sharp Expect	使用利器攻击时伤害提高 5%，耐力消耗降低 10%，暴击率提高 2%，爆头攻击伤害提高 10%，共一级。角色可以踩爆倒下敌人的脑袋。
Poisonous	延长毒药伤害的持续时间，每级延长15%，共三级。
Telling Blows	提高利器攻击的暴击率，每级4%，共三级。
Serrated Blade	延长流血伤害的持续时间，每级延长30%，共三级。
Stroke of Luck	使用利器攻击时会有机会秒杀敌人，每级提高1.5%几率，共三级。
Master Assassin	提高流血与毒药的伤害，每级提高20%，共三级。
Pressure	提高角色在攻击生命值低于50%的敌人时的暴击率，每级提高3%，共三级。
Blade Master	使用利器攻击时伤害提高5%，耐力消耗降低5%，暴击率提高5%，爆头攻击伤害提高15%，共一级。角色可以在踩爆敌人脑袋的同时进行其他动作。

生存系

名称	功能
First Aid	使医疗注射器的治疗量提高25%，共一级。
Vampire	杀死敌人后会立刻恢复耐力值，每级恢复10%，共三级。
Life Insurance	降低死亡后扣除的金钱，每级降低 15%，共三级。
Spectre	使得角色更不容易引起敌人的注意，每级降低5%，共三级。
Endurance	提高耐力值的恢复速度，每级提高15%，共三级。
Pick Lock	角色获得开锁能力，技能级别越高能开越高等级的锁，共三级。
Deeper Pockets	增加装备物品槽，每级增加 2 个，共三级。
Field Medicine	使医疗注射器的治疗量提高 50%，共一级。
Merchant	降低购买武器的费用，每级降低10%，共三级。
Choice Cuts	提高角色对敌人断肢后获得的经验奖励，一级提高为两倍，二级为三倍，三级为四倍。
Combo	杀死一个敌人五秒内再杀死另一个敌人可以获得额外的经验奖励，每级提高10%奖励，共三级。
Equal Chances	降低角色与超过自己等级敌人战斗时的属性惩罚，一级时与高角色一级的敌人战斗时无惩罚，二级时与高角色二级的敌人战斗时无惩罚，三级时与高角色三级的敌人战斗时无惩罚。
Custom Maintenance	提高组装武器的耐久值，每级提高10%，共三级。
Rally	使得角色在生命值低于 50% 时，耐力恢复速度提高，每级提高 15%，共三级。
Surgeon General	使医疗注射器的治疗量提高75%，共一级。

试图东山再起的说唱歌手：山姆 B(Sam B)

人物背景：作为一个曾经红极一时的说唱歌手，山姆 B 意气风发时的骄傲自大最终害了他，有那么一段时间，他染上了毒瘾，酗酒成性，私生活一团混乱，演艺事业似乎陷入了僵局。但当班诺伊度假村邀请他在派对上作表演时，山姆 B 把这视为一次让他翻身的机会，寄望着自己的精彩表演能够让他重新回到巨星行列。

基础属性	
生命值	110
速度	100
耐力	90

技能列表

狂怒系

名称	功能
Haymaker	开启狂怒模式，怒槽蓄满后长按B键/○键发动，在此模式中，角色会使用徒手攻击，每拳都可以击倒一个敌人。共一级。
Grim Inspiration	用钝器杀死敌人可以获得额外的怒气，每级提高6%，共三级。
Feel No Pain	使得角色在狂怒模式中受到的伤害降低，每级降低 10%，共三级。
Sticks and Stones	使得角色在受到伤害时有机会获得额外的怒气，每级提高5%几率，共三级。
Greater Haymaker	强化狂怒模式，持续时间更长，而且每一击都会把敌人打至浮空状态。共一级。
Smash Hit	用钝器对敌人发动爆头攻击可以获得额外的怒气，每级提高 20%，共三级。
Pain Killer	使得角色在狂怒模式中每一次攻击都能够恢复生命值，每级每击恢复3%，共三级。
Volatile	降低启动狂怒模式时所需的怒气值比例，每级降低 5%，共三级。
Incredible Haymaker	再强化狂怒模式，持续时间更长，而且每一击都会把敌人吹飞。共一级。

战斗系

名称	功能
Heavy Hitter	使用钝器攻击时伤害提高5%，耐力消耗降低10%，暴击率提高1%，爆头攻击伤害提高5%，共一级。
Maintenance	提高钝器的耐久度，每级提高10%，共三级。
Effortless	降低钝器攻击时消耗的耐力，每级降低 10%，共三级。
Devastation	提高钝器造成的伤害，每级提高5%，共三级。
Lights Out	延长敌人的可KO时间，每级延长两秒，共三级。
Exploit Weakness	使得角色有机会对耐力在 50% 以下的敌人打出暴击，每级提高 2% 几率，共三级。
Tackle	角色可以获得冲撞能力，第一级在奔跑时能够把敌人撞开，第二级时能把敌人撞倒，第三级会降低冲撞的50%耐力消耗。冲撞对锁上的门同样有效。
Blunt Expert	使用钝器攻击时伤害提高 5%，耐力消耗降低 10%，暴击率提高 2%，爆头攻击伤害提高 10%，共一级。角色可以踩爆倒下敌人的脑袋。

战斗系

名称	功能
Powerful Impact	提高组合钝器造成的伤害，每级提高2%，共三级。
Big Stick	提高双手武器造成的伤害，每级提高2%，共三级。
Hammer Blows	使得角色在使用钝器攻击时有机会立刻KO敌人，每级提高10%几率，共三级。
Critical Impact	提高组合钝器的暴击率，每级提高3%，共三级。
Telling Blows	提高钝器的暴击率，每级提高1%，共三级。
Aimed Shots	提高枪械造成的伤害，每级提高5%，共三级。
Earthshaker	使用钝器攻击时伤害提高5%，耐力消耗降低10%，暴击率提高3%。角色可以在踩爆敌人脑袋的同时进行其他动作，并且获得能够立刻让敌人倒地的特殊攻击招式。共一级。

生存系

名称	功能
Recuperation	每分钟恢复10%的生命值，共一级。
Motivation	使得角色有机会把受到的伤害变为提高耐力恢复的增益效果，每级提高10%几率，共三级。
Decoy	使得角色更容易引起敌人的注意，每级提高 10%，共三级。
Money Magnet	提高角色拾取到的金钱数量，每级提高10%，共三级。
Hardened	使得角色受到的近战伤害降低，每级降低5%，共三级。
Pick Lock	角色获得开锁能力，技能级别越高能开越高等级的锁，共三级。
Deeper Pockets	增加装备物品槽，每级增加 2 个，共三级。
Regeneration	每分钟恢复 15% 的生命值，共一级。
Bulletproof	使得角色受到的远程伤害降低，每级降低6%，共三级。
Bone Breaker	提高角色令敌人骨折后获得的经验奖励，一级提高为两倍，二级为三倍，三级为四倍。
Backfire	敌人在令角色倒地时会受到伤害反射，一级时为正常反射伤害，二级为二倍反射伤害，三级为三倍反射伤害。
Custom Maintenance	提高组装武器的耐久值，每级提高10%，共三级。
Fence	提高出售武器的价格，每级提高10%，共三级。
Last Stand	使得角色在濒死时受到的伤害降低，每级降低 20%，共三级。
Rebirth	每分钟恢复20%的生命值，共一级。

武器

《死亡岛》中的武器种类较多，由简单的木棍、扳手和菜刀，到手枪、散弹枪和来复枪，甚至是效果与外观同样奇特的组合武器，几乎任何能够用来与僵尸一战的武器都有登场。这些武器都存着耐久度又或者弹药量限制，想要用一把武器从头杀到尾是不可能的。不过游戏中提供了修理，强化和武器组合系统，所以虽然武器无法经久耐用，但倒也不至于像《丧尸围城》里头的武器那样，使用次数一到就只能丢弃掉，尤其是在游戏后期，一把威力强大的武器是非常可靠的攻关好帮手，千万不要将其用坏了，一但变成无法维修的状态，想要再拿到一把可不容易。维修、强化与组合均需要在工作台完成，这种设施会出现在幸存者的据点和某些场景当中。

品质

武器品质分为五个等级，最常见的是白色，更高一级的是绿色，然后是蓝色，紫色和最为稀有的橙色。武器品质影响到同类武器的整体属性水平，但仍然无法超越等级对武器属性带来的提升，不过对武器本身的价值却有非常大的影响，一把 13 级的橙色锤子售价比一把 18 级的紫色锯齿刀的出售价格还要高，所以在高品质武器本身的等级和玩家等级已经相差太多时，请果断卖掉换取资金购买更高级的武器。

等级

武器存在着等级设定，其等级一般会和玩家获得这把武器时的等级相同，这有效地避免了玩家刷到一把高品质的强力武器就从头用到尾的情况，因为武器等级无法提升。同一种武器随着等级的提高其威力与耐久度等属性会随之增强，所以随着玩家的等级提升，原本强大的武器也会渐渐跟不上敌人强度的提升，10 级时橙色品质的武器到了 20 级时威力可能还及不上一把白色品质的武器，玩家便需要忍痛割爱卖掉，用换来的金钱购买更为强力的武器。

维修

在工作台处玩家可以花费金钱让武器的耐久度恢复到 100%，维修费用会随着武器的等级和品质提高而上升。前期获得的白色品质武器如果没有经过升级，比起花费金钱去修理，或许还是直接拾取一把全新的比较实惠，而后期的稀有武器则需要靠着修理才能够常伴在玩家身边。

强化

强化的前提是武器本身的耐久度到达 100%，其次是要人物达到相应的等级。一把武器最多能够强化三次，对其杀伤力，击退力和耐久度都有着一定幅度的提升。和维修一样，随着武器的等级合品质提升，强化费用也会随之升高，一般来说对蓝色品质以下的武器是不值得使用强化的。对于枪械，强化基本上只能提升杀伤力。

组合

在游戏过程中，玩家可以从各个 NPC 手中或者在关卡当中拿到组合武器的蓝图，在手头上有相应的武器和零件后就能够花费一定的金钱制造出组合武器。组合武器一般威力会比未组合前强大，又或者拥有独特的攻击效果，但往往会降低武器本身的耐久度。组合本身和强化没有任何冲突，强化过的武器在组合后会继承强化等级，又或者可以在组合后再去强化。

敌人类型

和同类型题材的作品《求生之路》类似，《死亡岛》中玩家们需要的面对的也不只是普通的僵尸，还有各种因为生化变异而产生的特殊感染者，他们能力各有不同，普遍的特点是比起一般僵尸更为聪明，也更为难缠。想要消灭他们靠蛮打是行不通的，玩家需要针对他们的弱点来制定出相应的战术，抓准机会给它们致命一击。

行尸

Walker

最普通的僵尸，单一个出现时基本上不会对熟练掌握游戏技巧的玩家造成任何威胁，但就算是这种最普通的僵尸也会对玩家发起冲锋，应对不当也会被蹭掉半格血。而一旦数量多起来，就算是这些最普通的僵尸也足以对前期装备与技能不多的玩家构成威胁。后期面对拥有了枪械和燃烧瓶之类大面积大威力杀伤性武器的玩家来说，它们就是一堆堆经验值。行尸的弱点在头部，前期将他们踢倒后用近战武器爆头是最为标准的速杀法。

感染者

Infected

这一类僵尸在外观上和普通僵尸没有太大区别，但其行动方式则完全相反，不但会发出尖利而疯狂的咆哮，还会一路高声呼喊地向着玩家操纵的角色狂奔而来，并且在靠近时会发动毫无章法但令人难以招架的连环拳。要阻止他们的狂奔，最好的方法就是恰到好处地迎面对他们来一脚，如果玩家正好踢中了他们的脑袋，立刻就能够踹爆头。一次漂亮的钝器挥击也能够达成同样的效果，尤其是球棒。但如果没有将其爆头，感染者只会停顿一下，然后便会进入到无法被踢倒的咆哮状态，这时候最好再赏他们一棍子，等他们倒下了以后再补上一脚。感染者爬起来的速度很快，不过其生命值不高，单个出现时并不会构成太大威胁，但一般在任务中突然刷新的感染者都是两个一组，如果他们贴在一起冲锋过来那就算以脚踢的频率也是无法同时阻止他们的狂奔，玩家需要当机立断用投掷武器的方式打断其中一个的冲锋，然后再踢停另一个，伺机各个击破。

狂徒

Thug

在一群僵尸当中，狂徒的外貌算是比较好辨认，他们体型更高大也更强壮，当然最为标志性的还是那极其恐怖的咆哮和慢得不可思议的移动速度。作为补偿，狂徒皮粗肉厚，生命值不但极高，抗打击能力也相当强，一般的攻击和脚踢根本无法将其打倒在地，而其可怕的臂力却可以一击就将我方角色打入特殊的倒地状态，还会夺去一格以上的生命值。对付这种大块头的方法比较多，用场景中的瓦斯瓶引爆或者用燃烧弹和手雷是最快捷的方法，但如果没有，开启狂怒模式多打几下也可以将他们速杀。而如果连怒气都没蓄满，玩家就需要用武器一点点磨掉它的 HP，推荐的打法是冲过去挥动武器，在击中狂徒的瞬间按下摇杆后 + 跳跃键，角色会使出耗费体力的急速后跳，一般会堪堪躲开狂徒的攻击。如此往复就可以打倒狂徒。狂徒提供的经验值较一般僵尸高，身上掉落的金钱也比较多，玩家在有条件的情况下还是请尽量打倒他们，但如果身周敌人太多或场景太狭窄，利用他们移动速度慢的缺点直接绕过也是可行的。

自杀者

The Suicider

正如其名，自杀者是一种被转变为了活体炸弹的僵尸，不但行动速度慢，而且不懂得任何攻击手段，生命值虽然不至于低得能被一击必杀，但也并不算太高。对于掌握了应付方法的玩家来说，自杀者本身的自爆并不会构成威胁，因为它只会在离玩家非常近时发动自爆，而在爆炸前还会有一个非常明显的准备动作，立刻发动急速后跳便可以躲开。如果感到不保险，用投掷武器的方式解决自杀者也是可行的。但后期会出现自杀者与行尸混合出现的组合，很有可能会出现在对付行尸时过于专注而让自杀者过于接近，又或者被逼到了死角而无法逃走的情况，解决办法除了需要按照基本的战术，保证自己的后方安全的同时不断后撤外，也可以尝试冒险接近自杀者引诱其爆炸，并及时后撤，爆炸对于附近的其他敌人同样会造成伤害。如果玩家在驾驶交通工具，请在保证车子处于一定速度的情况下直接撞向自杀者，能将其秒杀。

浮肿者

The Floater

长期浸泡在水中让这种僵尸浑身浮肿，这不但让他们得到了更好对抗近战武器的能力，还赋予了他们远程喷吐毒液的的能力。对付浮肿者，用狂怒模式或者使用枪械是最好的选择，但如果掌握诀窍，在近战中也能够战胜这种强大的僵尸，战术的要点就是保持移动，毒液喷吐在近战范围内的伤害非常高，不过在作出攻击时浮肿者出现的硬直也比较长，抓紧机会绕到它背后展开攻击可以给予它重创，如此往复就可以消灭它。

撞击者

The Ram

第二幕玩家会遇到这种装束像是疯人院重症患者的特殊感染者，不要被其外表吓到，其实冲撞者的攻击方式非常单纯，在离玩家有一段距离时，它会在一个非常长而明显的准备动作后向着玩家展开有一定追踪能力的冲锋，但只要保持横向移动，并在其接近时斜跳便可以轻松躲开。攻击被躲开的冲撞者在刹住步伐后会有一个持续时间颇长的硬直，不要犹豫立刻冲过去对其攻击，大约三到四次攻击后便需要躲开，免得被其回头踹上一脚。除了这两种攻击方式，冲撞者再也没有其他攻击玩家的方法，所以对付起来非常简单，不过如果身边有其他僵尸存在，就需要用有高低差的地形来周旋了。另外，和其威猛的外表不一样，冲撞者对于交通工具的抵抗力非常差，被汽车高速撞上会遭到秒杀。

屠夫

The Butcher

作为游戏当中最强大的僵尸，屠夫有着几乎破坏平衡般地能力，它的速度极快，攻击力和攻击速度非常惊人，更离谱的是，它拥有绝对不输于狂徒的超高生命值，而且屠夫一般都是混在僵尸群中出现。对付它的方法就是保持距离用枪械将其生命值耗尽，又或者开启狂怒模式轰杀掉。与其展开近战是最迫不得已的情况下才需要作出的选择。屠夫虽然速度惊人，但恰到好处的脚踢还是会令他们陷入短短的硬直当中，抓紧机会发动攻击，然后再专心回避它们作出的反击，要是应对得当，要干掉一个屠夫还是不成问题的，但想要毫发无伤地做到这一点相当困难。

死亡岛成就攻略

《死亡岛》的成就算不上难拿，但有一些会需要玩家掌握一定的技巧，另外一些则需要一点点运气。游戏中最少可以一次通关就获得所有成就，但所花的时间会比较漫长，玩家需要做好的第一个心理准备就是要探索整个游戏当中的所有区域，而当中许多地方都是与主线甚至是支线任务无关的，这将花费为数不少的时间。之后还有更为繁复的收集品收集和断肢等等累计型的成就，还有四个角色分别打通 ACT 1，都非常耗时间。把这些都完成时，玩家的等级也应该差不多达到 40 级了，谨记在完成所有成就之前不要进入 ACT 4，不然一些错过的成就就只能等二周目了。对于想要全成就的玩家来说，一个比较麻烦的地方就是“How many days exactly ?”这个成就需要玩 28 天的死亡岛，当然实际上游戏是自玩家第一天开启《死亡岛》游戏开始计算，只要实际时间到达 28 天后进入游戏便可以获得，不需要真的天天都玩。如果玩家不玩联网模式是可以通过调整系统时间来达成的，但是因为游戏还有在线成就，想全成就，联网是必须的，所以也只能等完 28 天。

成就数量	48 个(1000 点)
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	90 点 /6 个
全成就所需时间	80 小时以上
最少通关次数	1
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无

详细成就攻略

Rootin' Tootin' Lootin' 30点

成就说明 拾取 5 把橙色品质的武器。一个纯粹是靠运气的成就，玩家在开启金属箱子、杀死僵尸和光顾商店时都有一定机会碰到橙色品质的武器，但只有前两种获取途径能够累计进这个成就中，而无论是开箱子得到的武器还是僵尸掉落的武器品质都是纯粹随机的，玩家除了逢箱必开，遇见拿着武器的僵尸就杀外，在保证角色的存活能力前提下，尽量点出生存系技能树的开锁能力，被锁住的箱子里开出高品质武器的机会比一般箱子高。如果玩家使用的是洛根或者布尔娜，请点出“Scavenger”或“Jackpot”技能，前者可以提高拾取到武器的几率，后者则提高拾取到稀有武器的几率，都能够提高获得橙色品质武器的机会。获得橙色武器后就会计入成就，不需要一直持有，可以随意丢弃或卖掉。

Tis but a flesh wound! 10点

成就说明 断肢 100 次。需要玩家使用利器，四位角色都能够使用利器，不过对于有增强使用利器能力技能支持的梅仙和布尔娜来说这个要求会简单一些，洛根在使用单手利器时也能够获得技能增益。至于几乎完全没有办法得到技能增益的山姆 B，可以考虑使用威力高的双手斧子，只要砍的位置对，也可以快速地断肢。

There and back again 30点

成就说明 到过岛屿上的每一个地方。共有 72 处地点，玩家每到一处地点都有提示，基本上来说，要解开这个成就光靠到过主线和支线任务所需要去的地点是不够的，玩家必须探索每张地图的每一个角落。在 ACT 1 有 18 个地点供玩家探索，ACT 2 有 27 个，ACT 3 有 12 个，在确认好自己都到过这些地点后，玩家才能够前进到 ACT 4，监狱中还有 15 个地点在等着玩家去探索。

Catch! 10点

成就说明 用手雷炸死一个感染者。感染者的速度颇快，玩家如果是在看到它们靠近后再丢手雷是绝对来不及的。不过有的地方存在着高低差，而感染者又爬不上来（例如玩家第二次回到市政厅时的二楼走廊），这时丢个手雷就可以轻松解决。如果觉得这个方法不凑效，有的安全屋附近也是安全范围，任何僵尸都不会跟进来，这时立刻丢个手雷也可以杀掉感染者。

Road Trip 10点

成就说明 用交通工具行驶 10 公里。游戏中使用汽车赶路不但速度快，而且因为可以撞倒或干脆撞死僵尸，所以只要玩家遵照能开车便不走路的原则来进行游戏，这个成就是没有什么难度的。注意如果在 ACT 3 快完结时还没有取得这个成就，那就快速移动回海岛区然后找个车子兜兜风吧，ACT 4 的监狱是没有车的。

Cardio 10点

成就说明 步行 20 公里。跟上一个成就差不多，玩家如果需要探索所有的地图，那么这个成就是十拿九稳的，毕竟玩家在游戏中绝大多数时候都在步行赶路。

Swing them sticks 25点

成就说明 使用右摇杆操纵攻击的方式杀死 150 个僵尸。“Options>Controls menu”中更改攻击模式后就可以使用摇杆划半圈的方式来攻击僵尸，建议玩家在使用四个角色打通 ACT 1 时改用这种模式，只要按下 LT 后，玩家就可以用右摇杆挥动武器，精确地攻击僵尸的身体部位，当然因为发动起来比单纯用 RT 麻烦，所以一旦完成成就就可以关掉。

Gesundheit! 10点

成就说明 使用医药包 100 次。在死亡岛中受伤是非常正常的事情，不过因为游戏中会有许多用以补充生命值的食物和能量饮料存在，而医药包则只能在商人手上购买，所以玩家一般都会选择优先使用前者，要完成这个成就，只能有针对性地使用医药包，为了不陷入无钱修武器的困境，建议各位玩家多多使用武器复制 BUG 来赚钱，然后再买大量医药包使用。

Light my fire 20点

成就说明 同时让十个僵尸着火燃烧。一个光靠游戏设定环境比较难达成的成就，最好的方法就是找一个僵尸多的地方，站在他们碰不到玩家的屋顶上，等他们都聚集起来后再丢个燃烧瓶。

10 heads are better than 1 15点

成就说明 连续用枪械爆十个僵尸的头。在死亡岛中，枪械对僵尸的效果并不好，想要爆头，最好的情况就是一枪杀掉僵尸，推荐的方法是踢倒僵尸后近距离对准他们的头部用枪械直射，散弹枪的攻击范围最大，爆头的机会也是最高。不过玩家也可以在联机时使用一种方法获得这一成就，在一个高级玩家和一个低级玩家联机时，僵尸的等级会和低等级玩家持平，这时高级玩家使用高等级的武器打一般僵尸的脑袋时，因为攻击力的关系，基本上都是一枪爆头，所以很轻松就能达成这一成就。

A taste of everything 25点

成就说明 使用十种不同近战武器杀死僵尸。游戏中的武器类型不少，不过有很多看起来分别很大的武器其实是属于同一类型的，请看后文的武器类型表来分辨，一般来说武器名字的最后一个词就是武器所属的类型。

One is all I need 20点

成就说明 连续五次一击杀死一个感染者。推荐使用棒球棍，在海岛区通往市区的通道中会定期冲出一个浑身冒火的感染者，玩家只要算准距离挥棒，可以一击打爆对方的脑袋，如此反复五次便可。

Can't touch this 20点

成就说明 使用锤子杀死十五个僵尸，期间不能受到任何伤害。一个适合在海岛区完成的成就，前期的酒店区域僵尸分布松散，一个个引过来踢倒，锤爆头就可以轻松拿下。

Humanitarian 15点

成就说明 杀死 50 个人类敌人。僵尸不包含在本成就中，不过人类敌人在游戏中虽然不算分布广泛，但如果玩家将主线和支线任务统统完成，那需要杀死的人类敌人是肯定有 50 个的，如果不够，在市区里头还有许多暴徒，杀光盘踞在掩体后的他们还能获得他们掉落的弹药和武器，还有他们藏身处里头的物品，而且他们和僵尸一样是会刷新的。

Tae Kwon Leap 25点

成就说明 用拳头杀死 25 个僵尸。这里的拳头指的是不装备任何武器情况下使用的拳头，装备手指虎是不算的。这个成就要在游戏刚开始就完成，因为双拳的威力太低，趁着僵尸等级低的时候赶快杀掉 25 个，会比以后僵尸等级高了再来完成轻松得多。

I want one of those 30点

成就说明 组合 25 把武器。因为游戏中的武器会随着玩家的等级提升而遭到淘汰，所以玩家会比较多地使用到组合武器功能，但话说回来，25 把武器是一个不小的数量，玩家可能需要刻意去组合多几把武器才能够达成这一成就所需的数量。

Karma-geddon 15点

成就说明 用交通工具碾死 50 个僵尸。前期在海岛区兜风时玩家可以刻意多开几回，这个成就便到手了。后期等级高了以后僵尸就不是那么容易碾死了，所以最好趁早动手。

To put it bluntly 25点

成就说明 使用钝器杀死 250 个僵尸。使用山姆 B 进行游戏的情况下，这个成就几乎是必得的，如果玩家使用的是完全依赖利器的梅仙，那就需要在使用其他三个角色打通 ACT 1 时多多使用钝器了。注意用钝器作出投掷攻击杀死僵尸也是计入这个成就当中的。

Hack & slash 25点

成就说明 使用利器杀死 250 个僵尸。和上一个成就正相反，用梅仙可以轻松获得这一成就，而用山姆 B 的情况下，就只能改用双手斧或者留给其他三个角色打 ACT 1 时解决成就了，同样地，用利器作出投掷攻击杀死僵尸也是计入这个成就当中的。

Guns don't kill but they help 25点

成就说明 使用枪械杀死 250 个僵尸。这个成就遇到的最大麻烦并非只是有没有枪械相关技能，而是弹药数量。布尔娜在完成这个成就时的确有优势，除了她使用枪械时威力更大更精准外，能够携带更多的弹药也是一个好处，而且她在狂怒模式下用随身左轮杀掉的僵尸同样计入这个成就当中。不过其实这个成就有一个完成的绝佳地点，就是在第一次进入到市政大厅时，阳台上会有一门重机炮，玩家只需要不断地射死市政厅前涌过来的僵尸就可以刷出这个成就来。

Need a hand? 10点

成就说明 加入别的玩家开启的游戏当中。在线成就，所有在线成就中最简单的一个，加入别的玩家开启的游戏就可以获得。

Warranty Void if Used 10点

成就说明 组合 1 把武器。组合武器的各方面性能都比一般武器好，所以玩家除非不会用组合武器系统，不然这个成就是必拿的。

Gotta find'em all 20点

成就说明 找到 60 个收集品。参考"Nearly there"成就。

Nearly there 25点

成就说明 找到 120 个收集品。收集品包括了 ID 卡，证据，录音带等等，分散在游戏的整个地图当中，全游戏共有 140 个收集品，玩家并不需要全部找到他们，不过一般来说玩家需要在完成主线和支线任务时细心地寻找才能够得到成就所需的收集品数量。

Steam Punk 30点

成就说明 制造一把带电或带火的组合武器。游戏中有好几个蓝图都会制造出带电或带火的武器,这也是游戏中最好用的两类武器,玩家只要制造出一把就可以获得成就,基本上不会错过。

Originality 10点

成就说明 参加一个拥有四个不同角色的联网团队。在线成就，除了在一般情况下联机时恰好碰到外，最靠谱的方法自然是找三个朋友，大家各选一个不同游戏角色共同开启游戏，瞬间就可以入手成就。

Together in the light 10点

成就说明 在一次联网模式中和相同的同伴完成五个任务。在线成就，同样建议找朋友来，不然和陌生人联机时如果对方突然在快要完成第五个任务时离开游戏就悲剧了。

Going steady 25点

成就说明 在至少有一个联网同伴的情况下完成 25 个任务。在线成就，累计型,无需相同同伴,无需单一次游戏,要求非常宽松,只要不停地玩联网游戏,完成 25 个任务后就可以搞定。

Rageman 25点

成就说明 在狂怒模式中累计杀死 100 个敌人。狂怒模式下玩家的杀敌效率相当高，不过因为这个模式往往需要留在关键时刻使用，所以要杀死 100 个敌人可不容易，建议玩家在点出狂怒系技能的终极技能后再于敌人众多的区域慢慢刷，加上正常游戏过程中用狂怒模式的杀敌数，拿下成就基本是不成问题的。

People Person 10点

成就说明 和 10 个不同的联网同伴分别进行过 15 分钟的游戏。在线成就，一次最多和三位同伴进行游戏，所以完成这个成就起码得进行四次持续 15 分钟以上的联网游戏，除了约朋友玩，也要多多和陌生人联机，当然如果自己有 10 不同的朋友也在玩《死亡岛》那就毫无压力了。

Ménage à trois 25点

成就说明 在拥有三个联网同伴的情况下完成五个任务。在线成就,和"Together in the light"可以一起完成，最好也是找三位稳定在线的朋友。

Right 4 Life 30点

成就说明 分别使用全部四个游戏角色完成 Act 1。难度不高，还可以体验一下四位角色性能上的不同，不过比较耗时间，如果没有其他成就需要收集，赶快搞定主线速度通过 ACT 1 吧。

A very special day 30点

成就说明 使用组合武器杀死 250 个僵尸。正如前面的成就说明里提到的，组合武器是玩家的主要杀敌武器，所以这个成就完成起来应该是无压力的，如果还不够，在用其他角色玩 ACT 1 时补上吧。

School of hard knocks 30点

成就说明 达到50级。虽然一次通关里头也可以达成，但因为需要的经验值实在太多，建议没耐心刷经验或者不停打联网模式的玩家选择二周目游戏，主线加上支线任务的大量经验可以保证玩家在二周目时达到50级。

Knock, knock 15点

成就说明 一击便撞开锁住的门。游戏中需要撞开的门不少，习惯了撞门的方法后一击撞开是不太难达成的。而且某些被锁住的门在玩家离开一段时间后又会重新被堵上，玩家可以继续尝试。

Busy, busy, busy 60点

成就说明 累计完成75个任务。只要不放过所有支线任务，这个成就无压力。注意联网游戏里完成的任务也是计入这个成就当中的。

Learning the ropes 10点

成就说明 达到10级。通关之前玩家是肯定会达到10级的。

Dedicated student 25点

成就说明 达到25级。同样地，在通关之前玩家是肯定会达到25级的。

Everybody lies 20点

成就说明 用大医药包治疗低于玩家生命值5%的伤害。大医药包一般只能在商人处买到，一个500美元，有使用复制武器BUG的情况下不算太贵，不过完成成就也只需要一个大医药包，所以感到囊中羞涩的玩家也可以忍痛买一个。玩家要受到5%生命值伤害的途径很多，被一个行尸打一下，被火烫一下或者在较低的高度下受到跌落伤害都可以，然后只要使用大医药包就可以拿下成就。

Hell in paradise 30点

成就说明 完成Act 1。

Ah! Spoiled meat! 10点

成就说明 用斧子杀掉一个屠夫。这不是个轻松的任务，不过也没难得不可完成，毕竟屠夫被踢中后是会有短暂硬直的，使用梅仙，在拥有足够多技能支持的情况下，只需挥动斧子命中几次屠夫就可以干掉对方，拿下成就。

Oh, no you don't 10点

成就说明 使用冲撞能力杀掉一个冲撞者。这个能力仅限山姆B有，位于技能树战斗系的第三层，名为“Tackle”，点出一级后就可以在奔跑向敌人时撞开对方，造成伤害。不过因为冲撞的伤害实在太低，而且只能在撞向冲撞者的背部时造成伤害，所以玩家可以在市区多多试验一下到底自己挥动武器多少次才能杀死冲撞者，然后在打得冲撞者只要再受一次武器攻击便会死掉时再不断用冲撞磨掉对方的生命值，最后将其撞死，成就入手。

Savior 20点

成就说明 拯救五个被僵尸攻击的幸存者。游戏中玩家会碰到许多被僵尸围困的幸存者，杀光僵尸救下他们就可以获得成就。不过玩家如果只完成主线任务是不够的，需要在完成支线任务时顺路救下一些幸存者才行。

How many days exactly? 10点

成就说明 从第一次进行游戏开始，玩28天《死亡岛》后获得。 非联网玩家可用调整系统日期的方式获得，想要全成就的玩家就只能老老实实等了。

No raccoons in here 30点

成就说明 完成Act 2。

King of the jungle 30点

成就说明 完成Act 3。

Banoi Redemption 30点

成就说明 完成Act 4。

First! 15点

成就说明 使用手雷杀死一个自杀者。这个比起杀感染者就简单多了，自杀者行动缓慢，而且玩家靠近前不会自爆，远远丢一个手雷炸死它就拿下成就了。手雷可以在商人处买到。

武器类型表

武器类型表（按首字母排列）

A
Assassin's Greed
Awe Inspiring Machete
Axe

B
Ban
Banisher
Baseball Bat
Baton
Bladed Weapon
Blunt Weapon
Bouncer's Pal
Brass Knuckles
Bushmaster

C
Cane Knife
Chainsaw
Cleaver
Crowbar
Cudgel

D
Developer's No. 1 Craft
Developer's No. 4 Craft
Double Blade

E
Eviscerator

F
Frying Pan

G
Gabriel's Sledgehammer

H
Hammer
Hanbo
Hat Stand
Home Run (Non–Crafted)
Homerun Baseball Bat

I
Italian Plumber

K
Kanabo
Katana
Knife
Kukri

M
M.C.
Mace
Machete
Master Chef
Metal Pipe
Morning Star

P
Paddle
Pick of Destiny
Pickaxe

R
Reaper
Ripper Mod

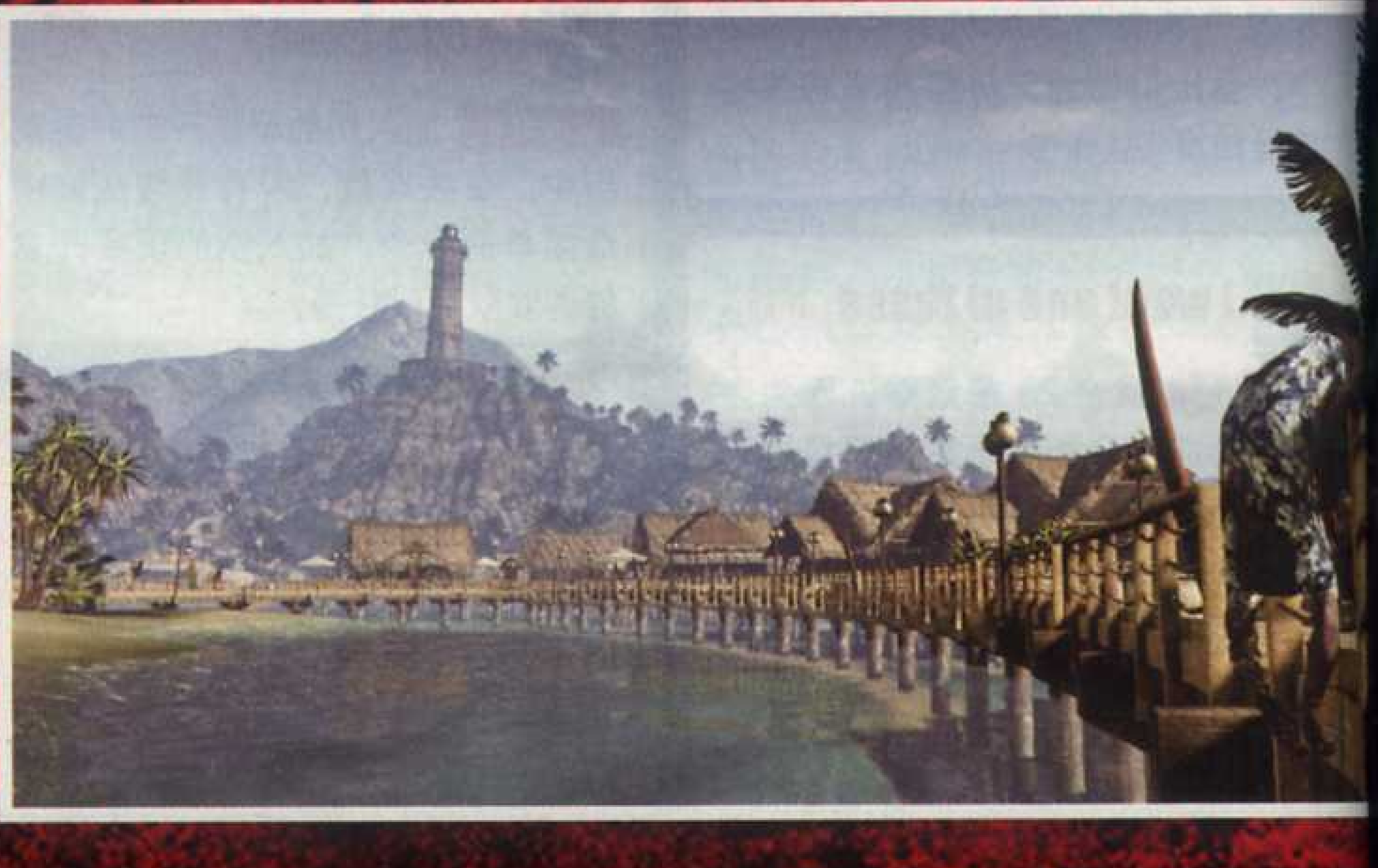
S
Shovel
Sickle
Sledgehammer
Slicer
Stick

T
Tanto
Tijuana Machete
Tonfa
Two Parter

V
Viking of the South

W
Wakizashi
Wooden Baton
Wooden Plank
Wrench

Z
Zed's Demise



成就集中赢
Achievement Unlocked

文 胜负师&九兵卫&纱迦 美编 一刀

注：以下游戏的成就难度一项，均以能找到人刷网络成就为前提。方向键表示参见电脑的小键盘。所有键位如无特殊说明，均指游戏键位而非手柄键位，玩家可在 OPTION 中更改设置。

适逢一年中最疯狂的时候，想必成就犯们也会转性去多打几个大作，因此本辑的成就集中赢就控制一下篇幅，把页数让给那些世人瞩目的大作们。为了让这有限的页数发挥更好的效果，本辑成就集中赢会来一次格斗游戏祭，旨在向各位推荐几个不错的成就向格斗游戏。

一般来说格斗游戏都不算成就神作，究其原因，一方面是因为格斗游戏一般都比较核心向，要想精通的话需要大量时间。另一方面是因为格斗游戏强调对战的本质使得此类游戏一般都有在线成就。不过格斗游戏虽然核心向，但是远比弹幕射击游戏要简单得多。而格斗游戏一般都是 1 对 1 进行的，这也使得网战成就获得相对简单，比起动辄需要 6 至 8 人的打枪游戏来轻松了很多。因此从成就难易度来说，格斗游戏绝对算是比上不足、比下有余的。

X360 上一共推出过 24 款格斗游戏（不算 XBLA 游戏），其中不乏全成就极难的作品，如《致命格斗》、《超级街头霸王IV》，但也有相对意义上的成就神作，本期就为大家推荐其中的 5 款。其实《铁拳 6》、《灵魂能力V》、《漫画英雄对 Capcom 3》的全成就难度也不高，但由于此前专辑上或多或少制作过攻略，这次就不再重复了。

苍翼默示录	Arc System Works	格斗
X360 BlazBlue: Calamity Trigger		日版
2009年6月25日	1～2人	7800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

人气卓绝的“《罪恶装备》系列”已经多年未推出新作了，因此很多有爱人士不得不把目光转向Arc System Works打造的全新品牌《苍翼默示录》。首先要为大家介绍的是在爱好者们口中简称为CT的系列第一作。由于是首部作品，游戏的平衡性很成问题，不过抛开这点不谈的话，游戏素质是绝对足够的。家用机版模式众多，厚道的剧情模式不仅是全语音，而且是全中文。Arc System Works作为一家小公司能有如此的魄力，实在值得我们向其致敬！

成就数量	1000点/50个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	240点/13个
全成就所需时间	25小时
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无

继承《GGXX》血脉的格斗新势力

《苍翼默示录》的成就对可达成的模式有限制，但单机部分的绝大多数成就都可通过“单人双手柄”的方法在对战模式中解开。和角色必杀技有关的成就，通过为技能设定快捷键的方式可轻松解开。网战部分相对来说较麻烦，但只要找到一名战友，就相当简单了。人建议在开刷之前对游戏的系统先做一定程度的了解，这样可以直接从网络模式刷起，在刷的过程中两人配合可以解除大量角色成就和累计成就，这样会省很多时间。如果一切顺利的话，达成全成就时游戏时间还不到25小时，因此还得多挂一会儿机来获得最后一个成就。

太厉害了！ 30点

成就说明 完成街机模式最高难度“HELL”（任意角色）。

你做得很好！ 40点

成就说明 完成分数模式。

成就拿法 本成就是单机部分最难拿的一个。虽然分数模式（SCORE ATTACK）下的12场战斗难度高，GAME OVER后需从头再打，不过我们可以接上2P手柄按下START乱入，这样便能避免重复劳动。

最麻烦的就是最后一场对Unlimited版Ragna，这个形态下的Ragna攻击力奇高，体力值估计有4万有余，只能慢慢利用其破绽打防守反击，对自己操作不放心可将必杀技设定为快捷键。推荐人选是帝卡，只要掌握右摇杆↑（指令投）、右摇杆→（对飞行道具无敌）外加超杀，除了最后的Ragna外都不是问题。

真·白面出现！ 20点

成就说明 击败Unlimited的Hakumen。

成就拿法 在街机模式和分数模式内达成均可，不限角色。

这样我们就在一起了 20点

成就说明 击败Unlimited的ν-13。

成就拿法 在街机模式和分数模式内达成均可，不限角色。

让你看看吧……这就是苍的力量…… 30点

成就说明 击败Unlimited的Ragna。

成就拿法 取得“你做得很好！”成就的同时就能解除。街机模式中也可完成，出现条件为连胜所有关卡并以DD技击倒对手10次以上，Unlimited模式Ragna便会在第11关乱入。

你以为这样就赢了吗？ 30点

成就说明 击败Unlimited的Rachel。

成就拿法 同样是取得“你做得很好！”成就的过程中就能解除的成就。街机模式中也可完成，出现条件为ν-13完成街机模式，Unlimited模式Rachel即可作为BOSS登场。

恶魔的小手 20点

成就说明 操作Ragna使用214B累计100次。

成就拿法 本成就限定模式为除故事模式以外的所有模式，训练模式就可以轻松实现了。

冰的冲浪手 10点

成就说明 操作Jin在1回合中使用214A/B/C/D达到20以上，并最终以此击倒对手。

成就拿法 本成就限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式，VS 2P最易实现。

很重要的事 20点

成就说明 操作Noel令她念出台词“パンダさんを放しなさい”100次。

成就拿法 操作Noel在与Litchi的对局中使用236A/B/C，她就会念出“パンダさんを放しなさい（放开熊猫先生）”的搞笑台词。本成就限定模式为除故事模式以外的所有模式，训练模式最易实现。

我永远都是最伟大的 20点

成就说明 操作Rachel滞空25秒。

成就拿法 在对战中两名角色同时选择Rachel，1P跳至最高处按住C键缓慢下落，落地前向上吹风。两名角色8格的风力足以撑过25秒。本成就限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式，VS 2P最易实现。

咦？小卡卡们的情况…… 10点

成就说明 操作Taokaka以必杀技“必杀ネコ魔球！”丢出小卡卡。

成就拿法 Taokaka只在214A中有一定概率丢出小卡卡的玩偶。本成就限定模式为除故事模式以外的所有模式，训练模式最简单。

这就是磁之力量 10点

成就说明 操作Tager在1回合中使用41236D攻击并命中对手6次。

成就拿法 发射电磁炮需要Tager用421B将电磁槽反复蓄满。本成就限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式，VS 2P最易实现。

大满贯！ 10点

成就说明 操作Litchi在一场比赛中分别以DD技“国士无双”、“绿一色”、“大车轮”击倒对手。

成就拿法 本成就限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式，VS 2P最易实现，不过注意首先要在OPTION中将对战局数调整为5局3胜以上。绿一色的指令比较怪异，对自己操作不放心的玩家可以将以上技能对应的指令设置到快捷键上。

漂亮的阿拉酷泥 20点

成就说明 操作Arakune在一场比赛中以无伤获得胜利。

成就拿法 本成就限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式，VS 2P最易实现。

我已怒发冲冠 20点

成就说明 操作Bang同角色对战时，双方均发动“风林火山”。

成就拿法 本成就限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式，VS 2P最易实现。“风林火山”的发动条件为以D攻击命中对手，将角色HG槽上方的“风林火山”图标蓄满4个，之后输入指令即可。

我要保护姐姐…… 10点

成就说明 操作Carl在1局中让傀儡3次陷入战斗不能状态。

成就拿法 本成就限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式，VS 2P最易实现。完成该成就最好让1P按住D键保持傀儡启动状态，然后将操作角色切换为2P，迅速将启动中的傀儡击毁3次。（Carl体力槽下的绿槽即为傀儡体力）

悠久的六英雄 30点

成就说明 操作Hakumen用AS技以外的连续技达成10000以上伤害值。

成就拿法 最简单解开的方法是在“梦幻”状态下发动“632146C（蓄满）→41236C→214B×2→41236C”的连段。连段数为暗红色的伪连段不算，伤害值可以开启信息查看。本成就限定模式为除故事模式以外的所有模式，训练模式最易实现。

开始歼灭对象 30点

成就说明 操作ν-13以60HIT以上的连续技击倒对手。

成就拿法 利用ν-13的236236D的DD技（两次）接上6C、立C、JC等这些HIT数较高的攻击便可完成，伪连段同样不算。本成就限定模式为除故事模式以外的所有模式，训练模式最易实现。

寻找真正的朋友 10点

成就说明 第一次玩PLAYER MATCH。

对我而言，只是个中间点 30点

成就说明 PLAYER MATCH累计游戏150场以上。

成就拿法 纯粹是花时间就能获得的成就。选择PLAYER MATCH并自己建房间，然后将对战规则改为单场定胜负。比较简单的方法是双方都用连发手柄并自动连发A键。1P将爆气（A+B+C+D）设在手柄A键上，2P将Jin的雾枪 尖晶斩（因为2P默认为Jin）设在手柄A键上。这样每场开始后2P会不断用雾枪尖晶斩突刺，1P因为爆气后防御力大减，大概7秒钟就能结束一场战斗。

隐藏力量的旁观者 10点

成就说明 PLAYER MATCH观战20场以上。

成就拿法 进入PLAYER MATCH并选择以观战者的身分加入房间观看他人的对局20次。难度很低，但至少需要三个人来完成。好在目前本作依然有人挑战，因此难度不大。

迦具土的霸者 10点

成就说明 和所有角色均有交手。

成就拿法 本成就在PLAYER MATCH和RANK MATCH中均可完成，好友帮忙是必须的。

初体验（///） 10

成就说明 第一次玩RANKED MATCH。

没想到这么早就觉醒了 10点

成就说明 获得第一场RANKED MATCH的胜利。

静下来啊，我的……20点

成就说明 在RANKED MATCH获得3连胜。

成就拿法 本作的搜索比较体贴，因此如果有好友的话，多搜搜是肯定能搜到的，3连胜自然不在话下。

百之赎罪 20点

成就说明 RANKED MATCH累计游戏100场以上。

贰百の赎罪 40点

成就说明 RANKED MATCH累计游戏200场以上。

成就拿法 因为无论输赢，所以压力不大，只是时间问题。

没有黄色的哦！？ 30点

成就说明 在收集模式开启隐藏插画50张以上。

成就拿法 本作大部分插画集中在每个角色的故事模式，完成所有人的普通结局差不多便能收齐50张以上。

技之大盗 10点

成就说明 网络模式收集他人对战录像5场以上。

成就拿法 本成就要求收集自己之外的他人对战录像并进行保存，收集5场以上进入主菜单的观战模式即可开启本成就。

Hello World！ 10点

成就说明 看完故事模式OPENING。

反逆冲动 30点

成就说明 完成故事模式最终的“TRUE ENDING篇”。

成就拿法 故事模式最终的“TRUE ENDING篇”需在先达成包括Hakumen和ν-13在内的全角色结局（TRUE ENDING或NORMAL ENDING均可，但GAME OVER不算）才能出现，不过基本上只要别输掉战斗，就能坚持看到各角色最后结局，因此难度不高。真结局完成后即解开。

我是不适合努力的 20点

成就说明 训练模式累计上伤害值达到100万。

已经回本了！ 20点

成就说明 累计游戏时间达到25小时以上。

成就拿法 笔者的记录是除此成就外仅花17小时就完美了，因此最后在训练模式中挂了8个小时的机才拿到。

与柔弱自我的决别 20点

成就说明 网络等级达到LV10。

更强大力量的渴望 30点

成就说明 网络等级达到LV30。

成就拿法 很简单的成就，只是需要一点时间。本作网战升级的靠累积经验值，每场比赛经验值的多少取决于你战胜的对手的等级。在RANKED MATCH和PLAYER MATCH中均可拿到经验值，但PLAYER MATCH的经验值只有RANKED MATCH的1/5。要想快速拿到此成就，最好是能够战胜一些比自己等级高的人，如果你实在打不过，和战友一起刷也是可以的。记得齐头并进即可，这样可以大大提高效率。

心碎 10点

成就说明 第一次将对手的BG槽磨光。

成就拿法 本成就限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式，VS 2P最易实现。BG槽位于对战双方体力槽中间，不断向防御中的对手进行攻击即可令其崩防。

登登 10点

成就说明 第一次使用 AS 技击倒对手。

成就拿法 本成就限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式，VS 2P 并使用快捷键设定 AS 技最易实现。AS 技的发动条件为决胜局中当对手体力为 20% 以下并且我方有 100% 的 HG 槽，俗称一击必杀。本作大部分角色 AS 技的使用都需要提前完成其街机模式以开启。

原本是不想使用这招的……30点

成就说明 全部角色使用 AS 技击倒对手。

成就拿法 AS 技也就是一击必杀技，此成就限定为除故事模式和训练模式以外的所有模式。注意除了 Ragna、Rachel 和 ν-13 这三人外，其余角色都需要先完成各自的街机模式后，才能开启 AS 技。

刹那，一闪 20点

成就说明 累计成功使用 300 次直防。

成就拿法 本成就限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式。所谓直防便是在对手攻击命中的一瞬间进行防御，成功时角色会发出白光。建议将对手设定为 ν-13，直防其多段 HIT 的攻击可以很快完成该成就。

完美超人登场 30点

成就说明 无伤获胜累计 30 次。

成就拿法 本成就限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式，VS 2P 最易实现。

不确定无意识的反击 20点

成就说明 累计使用 Counter Assault 达到 30 次。

成就拿法 本成就限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式。Counter Assault（即 CA）的发动方法为防御状态下按 6A+B，需要消耗 50% 的 HG 槽。

现在开始要认真了 20点

成就说明 累计使用 Burst 达 30 次。

成就拿法 本成就限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式。Burst 的发动方法为同时按下 A+B+C+D，每局中只能发动一次。

还没结束呢 20点

成就说明 累计使用 Rapid Cancel 达到 100 次。

成就拿法 本成就限定模式为除故事模式和训练模式外的所有模式。Rapid Cancel（即 RC）的发动方法为硬直过程中同时按下 A+B+C，需要消耗 50% 的 HG 槽。建议使用 Hakumen 并削减自身体力，这样便有源源不断的 HG 以便同一局中多次使用 RC。

可恶！无法抑制力之解放！30点

成就说明 累计使用 DD 技 100 次。

成就拿法 本成就限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式。DD 技就是超必杀技，需要消耗 50% 的能量才能使用。

没有到这么厉害……20点

成就说明 对局中双方同时被击倒。

成就拿法 对战双方均保持一丝体力，使用同样性能且发生时间长的招式便可完成该成就。模式限定为除故事模式和训练模式以外的所有模式。

染成我的颜色吧 10点

成就说明 使用任意角色的全部颜色（不限模式）。

先发制人 20点

成就说明 连续 5 次在对局中先发攻击（RANKED MATCH、PLAYER MATCH 限定）。

不要再打了！他已经没体力了！10点

成就说明 对手被击倒后继续攻击并使连击数达到 20HIT 以上。

成就拿法 大部分角色的 DD 技攻击都有 20 以上的 HIT 数，将 DD 技在对手被击倒后使用即可。该成就不可在故事模式以及训练模式中完成。

要这样等到没有时间吗？30点

成就说明 体力槽低于对手 5000 以上并被挑衅。

成就拿法 本成就限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式，对战时操作 2P 角色将 1P 角色体力尽量削减并予以挑衅即可。

解摔魔人 10点

成就说明 拆投累计成功 50 次。

成就拿法 本成就限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式，VS 2P 最易实现。拆投的方法为被对手投掷瞬间按下 B+C 即可。

X360	苍翼默示录 连续变幻	Arc System Works	格斗
	Blazblue Continuum Shift		日版
	2010年7月1日发售	1～2人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

如果你打完《苍翼默示录》后觉得意犹未尽，那么就赶紧再来试试其续作《苍翼默示录 连续变幻》。本作虽然已经发售了一年有余，但通过免费更新，其版本一致与街机最新版保持一致，可谓相当厚道。而比起前作来，《苍翼默示录 连续变幻》在系统和平衡性方面有了大幅强化，游戏已经称得上是相当优秀了。它也是目前国内最火的 2D 格斗游戏之一，系列新作将于今年 12 月下旬登场，不容错过！

本作的成就难度比前作呈直线上升，原因在于单机部分增加了连续技挑战，联机部分要求玩家升到 50 级。连续技挑战其实比《街霸Ⅳ》要简单不少，但有这么个成就存在，也意味着那些妄图随便玩玩就全成就的人是没戏了。网战 50 级难度不大，就是所花时间大幅上升，相当恶心。不过其他成就并不难，只要你不在意完成率，加上 DLC 捞个 1000 点是没问题的。不过注意，本作的大部分成就均不能在训练模式中拿，但可以开双手柄对战取得。

虽然不神但素质很高 为今冬新作而热身吧

成就数量	1250 点 /59 个
难度	★★★☆☆
在线成就点数	160 点 /9 个
全成就所需时间	40 小时以上
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无

干得很好 40点

成就说明 ARCADE 模式最高难度 HELL 通关

成就拿法 和前作一样，可将局数设置为一盘制胜。只要中途不更换角色，可无限续关，推荐人选同样是帝卡。

没有输的理由 40点

成就说明 SCORE ATTACK 模式任意一名角色通关

成就拿法 虽然要求和前作一样，但这次难度下降了不少，原因在于最后的 BOSS 不再像前作的 UM 版 Ragna 那么变态。此模式同样不能接关，不过依然可以用 2P 乱入法来救急，相当于无限接关。推荐角色是新手操作模式的帝卡（TAGER），按 B 键直接出威力巨大的一圈投，对手倒地后再按 B 键把他 / 她从地上抓起来，再用一圈投，电脑经常会傻傻地连续中招，通关压力直线下降。

很好的消遣 30点

成就说明 ARCADE 模式或 SCORE ATTACK 模式击倒 UM 版 Hazama

成就拿法 使 用 Jin、Hazama 以外的角色正常通关或者在 SCORE ATTACK 模式成就挑战中即可完成。

为了你，我愿染成苍色 30点

成就说明 ARCADE 模式或 SCORE ATTACK 模式击倒 UM 版 Ragna

成就拿法 使用 Jin、Hazama 正常通关或者在 SCORE ATTACK 模式成就挑战中即可完成。

下一作我要开始认真 30点

成就说明 SCORE ATTACK 模式击倒 UM 版 Rachel

Hello world！ 10点

成就说明 STORY 模式看完回顾 Previous 以及序章 Opening

END OF FILE 20点

成就说明 STORY 模式完成任意一名角色的普通结局

还会再继续一点点 20点

成就说明 STORY 模式解锁真结局（TRUE END）

成就拿法 最简路线依次为——开启 Ragna 篇 TRUE END、开启 Noel 篇 TRUE END、开启 Jin 篇 TRUE END、开启 Rachel 篇 TRUE END、开启 Tsubaki 篇 TRUE END、开启 Hakumen 篇 TRUE END、开启 Hazama 篇 TRUE END，这样即可解锁真结局。每个角色的路线达成 TRUE END 会看到 COMPLETE 字样，下面顺便附上全角色真结局开启方法，日文不好的同学可以改系统语言确保无误。

Ragna：战胜 Rachel

Noel：选择“話が通じない、冷静にさせなきゃ！”→“付いて行かない”

Jin：战胜 UM 版 Rachel

Rachel：选择“仕方ないから遊んであげる”

Tsubaki：战胜 Noel，且整个通关过程使用超杀和一击必杀技的次数不超过 3 次

Hakumen：选择“上に向かわせる”

Hazama：战胜 Ragna

下回···天照降临！ 50点

成就说明 STORY 模式完成真结局（TRUE END）

初学者毕业！！ 20点

成就说明 TUTORIAL模式全项目完成

成就拿法 只需达成全部初级课程、中级课程及上级课程项目即可，各角色战术指南完成与否则和成就无关。

Con Boy！！！ 20点

成就说明 CHALLENGE 模式完成 100 个以上的项目

成就拿法 本作的连续技挑战模式虽然有一定难度，但和《街霸Ⅳ》之流比那是简单了不少。注意中文版成就说明里写的是完成 150 条，实际上只需 100 条即可。本作初始角色 14 名、隐藏角色 1 名（μ-12），DLC 角色 3 名，每人都有 10 条连续技，一共就是 180 条，从中间选 100 条来完成，难度是很低的。值得一提的是，本作部分角色对操作要求很高，对于自己实在不擅长的角色，可适当完成几条后果断放弃，以节省时间。这些比较难上手的角色有：RACHEL、CARL、ARAKUNE、HAKU-MEN、LITCHI、TAOKAKA。另外还有一个小秘技，那就是适时降低游戏的版本。游戏版本降低后，部分连续技挑战的难度会下降，但只要完成依然算数。因此如果你被卡住的话不妨来试试。

剩下的交给你了 10点

成就说明 LEGION 模式 Easy 难度通关

真正的地狱才正要开始······ 20点

成就说明 LEGION 模式 Normal 难度通关

什···么···！？ 30点

成就说明 LEGION 模式 Hard 难度通关

成就拿法 LEGION 是本作新增模式，高难度下不但敌方军团数量增加，而且 AI 也会上升。该模式的通关条件是将电脑军团全灭。军团模式打高难度不能解低难度的成就，所以一定要通关三遍才行。战术方面，在前期就以最短路线靠近实力较强的军团，以免对手等级上升过快，把容易的军团留在后面解决，而且该模式可以使用 S/L 大法，损失大了就读档。新手操作模式的 TAGER 在此模式中又可以横冲直撞，可以选他做为主打角色，在选择加入我方的角色时，一些大威力大判定的 UM 角色也可以善加利用。

一人默默地做事 20点

成就说明 TRAINING 模式连续练习 1 小时以上

成就拿法 注意玩家不能原地不动，打不中对手的原地出招也不行。建议选 11，摆好位置后连发 D 键即可。

真正的我，出道了 10点

成就说明 PLAYER MATCH 模式获得首次胜利

无法停止无法阻止 30点

成就说明 PLAYER MATCH 模式累计战斗 100 场以上

成就拿法 胜负不论，可将局数设置为一局制胜。

我没有劲敌 10点

成就说明 PLAYER MATCH 模式观战 10 次以上

成就拿法 本作的火爆程度更甚前作，因此此成就压力不大。

决战、第十三阶层都市 20点

成就说明 在网络对战中与所有角色交手

成就拿法 所有角色指的是初期的 14 名可用角色，不包括 DLC 角色以及隐藏角色 μ-12。叫上朋友刷比较好。

名为胜利的美酒 10点

成就说明 RANKED MATCH 模式获得首次胜利

我感觉越来越兴奋了！！ 30点

成就说明 RANKED MATCH 模式累计战斗 100 场以上

敬请期待XXX老师的下回作 40点

成就说明 GALLERY 模式收集所有内容

成就拿法 除了全路线 STORY 模式完成 100%（三结局）、全角色 ACRADE 模式完成、CHALLENGE 模式达成率 50%、累计游戏时间 220 分钟外，本作中还有以下插画取得方法比较特殊，建议后期再达成该成就。另外，TIPS1 的“教えて！ライチ先生”全部八话只要全部依次看完即可解锁。TIPS2 的“教えて！ライチ先生”共五话，第二话需要看完第一话且 Bang 篇与 Carl 篇的达成率在 50% 以上；第三话需要看完第二话且达成 Jin 篇的 TRUE END；第四话需要看完第三话且达成 Ragna 篇与 Taokaka 篇的 TRUE END；第五话需要看完第四话且达成 Tsubaki 篇的 GIG END（搞笑结局）。正确完成 TIPS2 第一话以及第五话中最后的问答，关系到两张插画的取得。故事模式分支很多，但游戏中有提示，还能存档，完美不难。

偶尔看看是还不错 10点

成就说明 REPLAY THEATER 模式播放录像 20 次以上

成就拿法 在 RANK 排名中获取其他玩家的资料，可以保存对方近期对战录像；任意网战模式每场对局结束后也可选择保存录像。对战录像需要在 REPLAY THEATER 模式播放 20 次，不必全部看完，开局后即退出也算，同一个录像看 20 次也可以。

老师、我想玩格斗游戏 10点

成就说明 NETWORK 模式 D-Code 等级达到 25

再更热血一点啊！ 30点

成就说明 NETWORK 模式 D-Code 等级达到 50

成就拿法 这是本作最麻烦的一个成就。看似和前作的 30 级相比只提升了 20 级，但实际上所花时间至少要翻 4 倍！网战模式达到 50 级总共需要 5840 万点经验值，而前 40 级所需的经验值差不多还不到 1/4。本作的经验值算法和前作一样，都是看你战胜的对手的等级。如果你找不到已经很高等级的朋友帮忙，自己的实力又不足以战胜那些不认识的人，那么就只好和朋友刷了。刷的方法不外乎两种。

一种是刷 RANKED MATCH。不得不说的是，本作的搜索比前作烂了不少，有意去搜的话也经常需要搜上两三分钟才能搜到一局。不过好处是搜到的对手一目了然，如果不是就果断退出再搜，而且也不会有其他限制。因此只要有耐心，一定能刷满。大概需要接近 300 场的 RANKED MATCH 才能保证一人从零刷到 50 级，不过接下来的另外一人就比较简单了。

另一种是刷 PLAYER MATCH。选玩家赛，设置二人房间 1 局制并邀请好友加入即可，虽然玩家赛的经验值少，但一局 10 来秒，可确保胜利，可连续对战，不必搜对手。PLAYER MATCH 刷起来比较慢，但如果双方都有连发手柄的话效率要大大高于排名赛。本作 PLAYER MATCH 的一大特色是继续比赛时可以沿用上一场的角色，因此开始刷前可以把键位重新设一下，让手柄 A 键为成 D；开始刷玩家赛时，等级低的一方选 NOEL，等级高的一方选 RACHEL，设定好手柄 A 键一直连发之后就 OK 了。

此法的原理在于：NOEL 的原地 D 攻击令对手弹开的距离比较近，不会将人击倒，威力也还可以，而 RACHEL 的 D 是吹风，没有攻击力，会把自己往前推，送上门给 NOEL 打；战斗结束后因为手柄 A 键连打，且选人位置不变，所以可以将此状态一直延续下去。此法 16 秒一局，连读盘时间大概 45 秒左右，全自动无须看管，只是需要过一两个小时来看看有没有掉线就行了。当原先等级低的一方高出另一方两三级后，两人就互换角色，如此反复即可。

八面玲珑 10点

成就说明 使用过初期的 14 名角色

染成苍的颜色 10点

成就说明 以一击必杀（AH 技）赢得胜利

成就拿法 AH 技（角色出招表最后一招）的发动条件为决胜局，消耗 100% 的 HG 槽且对手的体力槽在 30% 以下。

Finish Him！ 20点

成就说明 全部角色以一击必杀（AH 技）赢得胜利

成就拿法 所有角色指的是初期的 14 名可用角色，不包括 DLC 角色以及隐藏角色 μ-12。将局数设置为一局制胜，使用 BEGINNER 操作模式可以不用搓招而按下 X+Y 键直接发动 AH 技，组合键指令需要在硬直中开始输入。

有够High的！！ 10点

成就说明 成功崩防

成就拿法 连续使用具有削减防御雷管属性的招式攻击防御中的对手，将其体力槽下方的 GP 槽全部打完便会发生崩防，对战模式中比较容易实现。每个角色的破防招式有很多。

惊人的白 10点

成就说明 1 回合内成功直防累计 20 次以上

成就拿法 在受到攻击的瞬间按下后方向防御就会发生直防，成功时角色周围会出现白光。建议在对战模式中，2P 连点攻击，1P 防御时根据节奏连点后方向即可。

不能原谅你的天真 10点

成就说明 拆投失败累计 30 次以上

成就拿法 推荐 2P 选 Rachel，1P 选 Tager。2P 不断点投，然后 1P 在她的抓投范围外投她，因为 Tager 的投判定距离长，所以只要拉开一点点距离就能投到。画面中出现 Throw Reject Miss 字样则表示成功。

不要靠近我啊啊啊！ 10点

成就说明 1 回合内拆投 5 次以上

成就拿法 B+C 攻击为普通投，被对方抓投的瞬间输入 B+C 指令即可抓投，双手柄对战模式配合即可。

BREAKERS！ 10点

成就说明 金色爆气攻击后给予对手最后一击

成就拿法 非防御或后仰硬直状态下，同时按下 A+B+C+D 发动的就是金色爆气。将对手体力削减至最低，在版边以免对手被吹飞，爆气后接任意攻击打完最后的体力即可。

Fatality 10点

成就说明 Fatal Counter 累计使用 30 次以上

成就拿法 使用具有 FC 性能的招式打中出招硬直中的对手，画面出现 Fatal Counter 的字样则算成功，同时有语音提示，比如 RAGNA 的蹲 C，双手柄配合更加容易。

为时已晚 10点

成就说明 消极状态 20 秒以上未受到攻击，拖延时间结束后胜利

成就拿法 对战模式 1P 将 2P 打掉一些体力，然后不停后退进入消极状态，再把时间拖完即可。

还没还没结束啊 20点

成就说明 操作Ragna在1回合内对倒地的对手使用22C将其捡起3次以上

绝对零度的微笑 20点

成就说明 操作 Jin 在 1 回合内让对手冻结 10 次以上

Trigger Happy 20点

成就说明 操作Noel在1回合内对倒地的对手用22B或22C打出10HIT以上

好像看得到又看不到 20点

成就说明 操作 Rachel 在 1 回合内用 6C 打出 30HIT 以上

成就拿法 配合 D 的向前方向吹风可以很快完成，累计有 30HIT 即可，不需要是连击。

求求你！电光球！ 20点

成就说明 操作 Tager 在 1 回合内使用 41236D 共 5 次以上

成就拿法 用 421B 将电磁炮快速蓄满，如 2P 如果体力不高可手动防御。

猫拳 20点

成就说明 操作 Taokaka 在 1 回合内用挑衅命中对手 5 次以上

大四喜和 20点

成就说明 操作 Lichi 在 1 回合内使用 41236D（棒设置中）命中对手 4 次以上

怒首领虫 20点

成就说明 操作 Arakune 打出 70HIT 以上的连技

成就拿法 推荐连技为投技 >236236C>236236C（需要 100% 的 HG 槽）。

THE. 兜裆布祭 20点

成就说明 操作 Bang 累计发动一击必杀（AH 技）3 次以上

成就拿法 推荐使用 BEGINNER 操作模式，注意该 AH 技需要在空中发动并命中对手。

跟姐姐打排球 20点

成就说明 操作 Carl 令对手浮空 7 秒以上

成就拿法 推荐连技为 623D>632146C>632146C>623D（需要 100% 的 HG 槽）。

但是只限白面 20点

成就说明 作 Hakumen 打出伤害值 10000 以上的连技

成就拿法 推荐连技为版边 214214B 进入“梦幻”状态（消耗 8 个勾玉）>632146C 蓄满 >41236C>214B>214B>41236C。

“可爱”是正义 20点

成就说明 操作 Λ-11 打出 50HIT 以上的连段

成就拿法 推荐连技为对手在版边，自己站在画面五分之二处，236D>236236D> 稍前 6C>236236D>6C。或是 236236D>236236D> 前冲 6C。

这就是我的全力！ 20点

成就说明 操作 Tsubaki 在连击中使出所有 D 键必杀技

成就拿法 推荐连技为 214214D>623D> 空中 236D > 空中 214D>22D>214D>236D。

很舒服吧 20点

成就说明 操作 Hazama 令对手浮空 7 秒以上

成就拿法 使用一击必杀（AH 技）即可。

来吧，业云要觉醒了！！ 20点

成就说明 解锁并使用 μ-12

成就拿法 完成故事模式 TRUN END 篇可解锁 μ-12。

● DLC 追加角色

诚．七夜

—— 560 点 MSP

银河系女孩 30点

成就说明 使用 Makoto 打出 5000 以上伤害的连技

成就拿法 使用一击必杀（AH 技）即可，练习模式不可。

关键字是“奴” 40点

成就说明 Makoto 在挑战模式完成 7 条以上的连技

成就拿法 松鼠的连技关键点在于 D 键蓄力松开时机的把握，很多连技必须是 3 级蓄力时才能成立，需要一定的手感，难度倒不是很高。

觉醒．超栗鼠亚人 10点

成就说明 使用 UM 版 Makoto

成就拿法 DLC 追加角色都是直接包含 UM 版的，随便使用一次即可，相当于白送的成就。

● DLC 追加角色

梵克汉．R．赫尔辛

—— 560 点 MSP

战斗．战士 30点

成就说明 使用 Valkenhayn 打出 5000 以上伤害的连段

成就拿法 推荐连技为 3C>2C>6B>2C>C> 空中取消 >JB> 空中取消 >JB>JC>236236C，伤害值 5002，版边限定且需要 50%HG 槽。不过实际上没这么麻烦，因为可以在实战中让 2P 处于消极且气槽全光的状态，这样等于攻击力翻了 1.44 倍左右，难度大幅下降。

亲身实践生涯学习 40点

成就说明 Valkenhayn 挑战模式完成 7 条以上的连段

成就拿法 狼人的连技关键在于对变身的控制，相当暴血，在 3 个 DLC 角色中是最难上手的一位。

六英雄．再临 15点

成就说明 使用 UM 版 Valkenhayn，同样是白送的成就。

● DLC 追加角色

白金．特立尼蒂

—— 560 点 MSP

单纯持有解禁 15点

成就说明 使用 UM 版白金，白送。

胜利的1页 30点

成就说明 使用白金，打出 5000 以上伤害的连段。

成就拿法 白金本身就是一个相当暴力的角色，加上还能用消极加气槽耗光来加成伤害，此成就绝无压力。

兽兵卫大人的契约物件 40点

成就说明 白金挑战模式完成 7 条以上的连段

成就拿法 3 名 DLC 角色中最简单的一个，大家努力！

更适合做成2D格斗的侍魂最新作

侍魂闪	SNK Playmore	格斗
X360 サムライスピリッツ闪		日版
2009年12月10日发售	1-2人	7800日元
无对应周边		对应玩家年龄：18岁以上

SNK Playmore 的看家大作《侍魂》曾经有过两次不成功的 3D 化经验。本作的评价依然不高，媒体平均分是 5 分左右，其原因应该是糟糕的技术力。但玩家评价在 7 分左右，说明游戏素质有一定保证。游戏最大特色是把系列传统分尸保留了下来，不过分尸在 2D 画面下只是看上去有些刺激，在 3D 写实画风下就相当重口了。而且游戏支持对女性角色分尸，因为这个原因，不少日本玩家纷纷到海外采购机器，留下了 X360 史上的一段重口味佳话。（因为本作在日版机上无法呈现分尸。）

以格斗游戏而言，本作的成就难度不高，到了玩家无需投入太多时间苦练就能全成就的地步。不过呢，一些基本的技巧是需要掌握的。而且网战肯定是找战友一起刷的，不过本作的网战搜索很给力，只要找到战友就没有任何问题。需要注意的是，本作的任何成就均不可在练习模式中解除。

成就数量	1000 点 /50 个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	259 点 /13 个
全成就所需时间	25 小时左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无

累计型成就

剑客 5点

成就说明 一闪 10 回达成

剑豪 10点

成就说明 一闪 50 回达成

剑圣 25点

成就说明 一闪 100 回达成

成就拿法 一闪的出法为：红血重伤时输入 236A+B，一局只能用一次。此技威力大，但命中较难，因此推荐在刷网战成就的时候顺便解了。

挑发祭り 20点

成就说明 累计挑衅 50 次

成就拿法 挑衅的出法为 A+B+C，当怒槽满时不能使用。

千人斩 50点

成就说明 累计完成千人斩

成就拿法 这是本作最耗时间的一个成就。千人斩不限定模式，可以累计，因此只是时间问题，但一场完整比赛只算 1 人斩，所以相当耗时。推荐拿齐其他所有成就后再来补齐。推荐的方式是开双打，使用两个连发手柄，1P 设为大斩连发，2P 设为左键连发，双方都要关掉振动。这样就没问题了。

生存模式相关

生还者 10点

成就说明 生存模式 5 人斩

血まみれの手 20点

成就说明 生存模式 13 人斩

不死身 30点

成就说明 生存模式 26 人斩

成就拿法 生存模式 26 人斩即将所有角色都干掉一次。此成就最简单的解法当属使用中 BOSS **ドラコ**。枪男**ドラコ**只需两招就搞定生存模式，那就是 4BAAAAAAA，以及上弹中 BB。基本战法是拉开距离两招轮着用即可，26 人斩无压力。不过**ドラコ**需通掉 12 人故事模式才能用，方法是选人画面光标指向猛千代时按住 LT 键。

在线成就

本作的在线成就很有难度，因此找个战友是必须的，不然没可能解除。

日本一の兵 5点

成就说明 无伤打倒对手（RANKED MATCH，1 局）

世界一の兵 15点

成就说明 无伤打倒对手（RANKED MATCH，整场比赛）

未知なる相手との出会い 10点

成就说明 打过一场 Xbox LIVE 对战（胜败无关，RANKED MATCH、PLAYER MATCH 均可）

侍道 20点

成就说明 赢 5 场 RANKED MATCH 的胜利

武士道 40点

成就说明 赢 20 场 RANKED MATCH 的胜利

修罗道 50点

成就说明 赢 50 场 RANKED MATCH 的胜利

恶鬼罗刹 60点

成就说明 赢 100 场 RANKED MATCH 的胜利

お美事 9点

成就说明 在濒死状态击败对手（RANKED MATCH）

荣光のために战う骑士たち 10点

成就说明 在 RANKED MATCH 中用**ヴァルタ－**和**シャルロット**对战

真の忍道は? 10点

成就说明 在 RANKED MATCH 中用服部半藏和**ガルフォ－ド**对战

拔け忍の掟 10点

成就说明 在 RANKED MATCH 中用风间苍月和风间火月对战

姊妹喧哗 10点

成就说明 在 RANKED MATCH 中用**ナコルル**和**リムルル**对战

宿命の战 10点

成就说明 在 RANKED MATCH 中用霸王丸和牙神幻十郎对战

故事模式相关

无双の剑豪 20点

成就说明 霸王丸的故事模式通关

红い杀意の鬼 20点

成就说明 牙神幻十郎故事模式通关

疾风迅雷の忍 20点

成就说明 服部半藏的故事模式通关

孤高の燕 20点

成就说明 橘右京的故事模式通关

アイヌの巫女 20点

成就说明 **ナコルル**的故事模式通关

アイヌの元气っ娘 20点

成就说明 **リムルル**的故事模式通关

正义の味方 20点

成就说明 **ガルフォ－ド**故事模式通关

妖魔灭杀の焦热 20点

成就说明 风间火月的故事模式通关

破邪显正の水光 20点

成就说明 风间苍月的故事模式通关

钢の要塞 20点

成就说明 **ヴァルタ－**故事模式通关

大陆の猛虎 20点

成就说明 王虎的故事模式通关

北海の不沈舰 20点

成就说明 **ガロス**的故事模式通关

美なる千两役者 20点

成就说明 千两狂死郎故事模式通关

西国の武神 20点

成就说明 菅又刃兵卫故事模式通关

幕府の护り手 20点

成就说明 柳生十兵卫故事模式通关

地球の战士 20点

成就说明 **ブラック・ホ－ク**故事模式通关

永远の战乙女 20点

成就说明 **シャルロット**的故事模式通关

危险な男 20点

成就说明 **キリアン**的故事模式通关

噂のアイツ 20点

成就说明 J．的故事模式通关

不败の刚剑 20点

成就说明 猛千代的故事模式通关

金色の狼 20点

成就说明 **クロ－ド**的故事模式通关

运命の姬君 20点

成就说明 铃姬的故事模式通关

告死の天使 20点

成就说明 **アンジエリカ**故事模式通关

凤凰の系谱 20点

成就说明 **キム・ヘリョン**的故事模式通关

荒野を驱ける凶兽 25点

成就说明 可以使用**ドラコ**

成就拿法 任意 12 名角色的故事模式通关即可使用中 BOSS。

レスフィ－アの恶梦 25点

成就说明 可以使用**ゴルバ**

成就拿法 全角色的故事模式通关即可使用最终 BOSS。

传说の语り部 40点

成就说明 全角色最高难度下故事模式通关

成就拿法 故事模式通关是本作的重点。如果你调最低难度的话，简直毫无难度。但如果你有志于全成就，那么就要考虑全游戏最难的一个成就：全角色最高难度下故事模式通关。

本作最高难度比较麻烦，主要玩家不太可能为了这个成就去认真修炼本作，更别提需要全角色了。不过投机取巧的办法还是有的，那就是中途换人。每个角色的故事模式都是 8 关，玩家可以先以自己最熟的角色打到最终 BOSS **ゴルバ**那里，之后死掉换自己想通关的人上来，如果能击败**ゴルバ**，就算是用最后选择的角色通关了。

个人推荐打关人选是夏洛特（**シャルロット**），虽然难度不能改，但能设为 1 局定胜负，时间 30 秒。夏洛特的 BBB 非常快捷，可以封住 CPU 令其无法行动。只要在 30 秒内得手一次，CPU 就会被活活屈死。至于最终 BOSS 其实更好打，只要拉开距离，待其冲过来是放纵向大斩就可以了。

游戏中不会统计哪些角色过了最高难度，因此个人建议将各角色通关成就和全角色最高难度通关成就一起进行，这样就能根据自己获得了哪些成就来推断还有几名角色没通关。

其他成就

SNK大好き 1点

成就说明 故事模式通关后，将玩家签名写为 SNK

痛み分け 0点

成就说明 取得同时 KO。

成就拿法 方法很简单，双手柄各选两个一样的角色，保证一击必死的情况下，同时按一个键即可。

魅影破坏者	5pb.	格斗
X360 Phantom Breaker		日版
2011年6月2日发售	1～2人	7800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

本作是由美少女游戏大厂 5pb. 推出的原创格斗游戏。虽无迹象表明该作原为同人游戏，但其素质充其量也就是中等同人水平。游戏的系统相当复杂，但比较杯具的是游戏不仅平衡性有问题，而且动作极不连贯，看上去感觉像是 21 世纪初的 PC 同人格斗。游戏的亮点在于由铃平广担纲的人设以及水树奈奈领衔的声优阵容，另外来自《混沌思绪》的梨深以及来自《史坦斯闸门》的红莉栖也算两大看点，这些都使得游戏的人气得到了保证。另外值得一提的是，游戏在数次升级后素质有明显提升。

系统介绍

●键位说明

性能	游戏简称	默认键位
弱攻击	L	X
中攻击	M	Y
强攻击	H	B
反击爆发	SP	A

●基本操作

66	前冲
44	后踏
28	大跳
方向 +L+SP	弱必杀技
方向 +SP	中必杀技
方向 +H+SP	强化必杀技
M+H	投技 / 拆投

●本作的必杀技是以 4、2、6 三个方向加 L+SP 或 SP 而使出的，有别于其他同类游戏。而且弱必杀技和中必杀技的区别较大。而以 4、2、6 三个方向加 H+SP 使出的强化必杀技相当于是必杀技的强化版，需要消耗一条 SP 槽，发动时有特写。

● OD 技（**オ－バ－ドライブ**）的发动方法为 L+M，需消耗 1 至 2 条 SP 槽。OD 技会随玩家选择的操作模式不同而有两种变化，QUICK 模式下的效果为对手行动变慢，连续攻击可能；HARD 模式下的效果为发动方身披强化盔甲，受到对手的攻击不会产生硬直。

●超必杀技的指令为 H+SP，需消耗两条 SP 槽（即 200% 时）。这是威力最大的必杀技，但演出效果并不怎么华丽。

●在情绪槽最大时，长按 SP 槽可以发动最终奥义（**クリティカルバ－スト**），会消耗掉全部 SP 槽。最终奥义为防御不能技，并附加吹飞弹墙效果。

反击爆发

用 SP 键使出的反击爆发（**カウンタ－バ－スト**）是本作的重要系统，这里重点解说一下。

●单按 SP 可发动最基本的反击爆发，消耗从零到 1/4 条不等的SP槽。

●按住 SP 不放直至最大，可以使出防御不能技。

●地面上以 SP 攻击命中对手后，可以按 44、66、28 来使出反击爆发取消（**カウンタ－バ－ストキャンセル**），需消耗 1/3 条 SP 槽。

●防御对手攻击时根据按键不同，可以使出不同的防御取消（**ガ－ドキャンセル**）动作，但要消耗 SP 槽。

●对手攻击的瞬间按 SP，可以发动反射（**リフレクション**）。

●当情绪槽最大时，长按 SP 键不放可以发动最终奥义（**クリティカルバ－スト**）。

战斗系统

●在对手攻击到你的瞬间按 6，根据选择的模式不同，可以使用出不同的回避手段。QUICK 模式下为回避，HARD 模式下为受流。

●对手攻击的瞬间按 SP，可以发动反射（**リフレクション**），弹开对手的攻击。

●受到对手攻击时按 L+M，可以发动紧急回避（**エマ－ジエンシ－モ－ド**），强制回避对手的攻击，但代价是会消耗光全部 SP 槽。

●防御对手的攻击时按 SP，可以发动防御取消攻击（**ガ－ドキャンセル**攻击），消耗 1/2 条 SP 槽。

●防御对手的攻击时按方向 +H+SP，可以发动防御取消强化必杀技（**ガ－ドキャンセル**强化必杀家），消耗 1 条 SP 槽。

●防御对手的攻击时按 H+SP，可以发动防御取消超必杀技（**ガ－ドキャンセル**超必杀家），消耗 2 条 SP 槽。

●在空中受到对手攻击时，可以通过连按 L、M、H、SP 中的任意键来进行受身。在弹墙、弹地时亦可受身，不过弹墙时还可以用 66 来受身，而弹地时还可以用 88 来受身。

●倒地时可以通过连按 L、M、H、SP 中的任意键来快速起身，此外按 4 可以后滚起身。

●持续攻击防御中的对手，可以令其破防。

相杀

如果说本作有什么独创系统，那就一定是相杀。顾名思义，相杀就是双方的攻击判定相遇，在很多格斗游戏中都存在。不过本作的相杀意义更大，相杀不仅能快速增加 SP 槽，而且能提升画面中央正上方的情绪槽。为此游戏专门进行了调整，使得游戏相杀的几率非常高，而且很多动作都附加相杀效果，例如 66 的前冲就会附加一次相杀效果。

成就列表

本作的成就难度非常低，单纯以难度来统计的话，算得上是 X360 格斗游戏里最简单的。大部分成就都是游戏系统相关的，掌握之后瞬间就能解除。网络成就少，而且搜索很便利，只要能找到战友，一切都不是问题。不过需要注意的是，本作的成就不能在单机对战模式和练习模式中解除，你可以在与人刷网战的时候就尽量多解除一些。如果还剩下一些搞不定的话也没关系，因为街机模式是可以解除成就的，这意味着只要在街机模式中选择 2P 乱入就可以刷了。大部分成就相关的累计型数据均可在技术统计画面中查看，难度不大。

人设声优才是王道
平衡性都素那浮云

成就数量	1000 点 /50 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	60 点 /4 个
全成就所需时间	10 小时以上
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无

系统相关

下文所说的对战均指街机模式中 2P 乱入或网战。下面会附基本指令，要想知道具体要什么条件、有什么作用的话，请详见系统介绍部分。

アーケード制覇ッッ！ 30点

成就说明 街机模式（ARCADE）通关。难度不限，角色不限。

クロックアップ！ 5点

成就说明 以QUICK模式发动OD技。

成就拿法 指令为L+M。

ソリッドアーマー！ 5点

成就说明 以HARD模式发动OD技。

成就拿法 指令为L+M。

カウンターバースト！ 10点

成就说明 以反击爆发击中对手。

成就拿法 直接按SP即可。

ガードブレイク！ 10点

成就说明 破坏对手的防御。

成就拿法 让对方一直防御，然后自己狂攻即可。

エマージエンシー！ 10点

成就说明 发动紧急回避。

成就拿法 受到对手攻击时按L+M。

これが相杀！？ 15点

成就说明 1局比赛中相杀30次。

成就拿法 选两个一样的角色出一样的招就行，个人比较推荐用稚（WAKA）的强攻击连按。

それハメ！？ 15点

成就说明 使用一次从投技起手的连续技。

成就拿法 很多人在版边的投技之后都可以接招，难度不高。

捕まるもんか 10点

成就说明 成功拆投。

成就拿法 指令为被对手投中时按M+H。

ジャスト捕まるもんか 15点

成就说明 使出JUST拆投。

成就拿法 JUST拆投和拆投的指令一样，只是对指令输入的时机要求更高，成功的话获得的帧数优势更多。没什么好说的，双打多配合几次就行。

あそこでとどめのアッパーがくるとはな 15

成就说明 使出クロスカウンターバースト。

成就拿法 本系统实战中基本上用不到。解除方法是选双打，近身后两人同时按住SP不放，这样你会看到不断相杀的场面，到最后就会解除。

系げろ！ 15点

成就说明 用强化必杀技取消必杀技。

成就拿法 先以必杀技命中对手，再以强化必杀技进行取消。

こうなったら使わざるを得ない 15点

成就说明 用超必杀技解决对手。

成就拿法 指令为H+SP，需消耗两条SP槽，注意要打死对手。

仆の全力 20点

成就说明 用最终奥义（クリティカルバースト）解决对手

成就拿法 等情绪槽最大时，长按SP槽即可以发动最终奥义，注意会消耗掉全部SP槽。

超必杀最终奥义·弱攻击 5点

成就说明 SP槽最大的状态时用弱攻击解决对手。

クロックアップの力？！ 10点

成就说明 1局比赛中在OD技状态下累计打出40连击。

成就拿法 此成就限定为QUICK模式，这样按L+M发动OD技后对手会进入慢动作状态，在此状态下猛攻对手，1局中累计打出40连击即可。

ソリッドアーマーの力！！ 10点

成就说明 1局比赛中在OD技状态下累计受到15连击的攻击。

成就拿法 此成就限定为HARD模式，这样按L+M发动OD技后我方会进入刚体状态，在此状态下累计承受对手15连击的攻击就行了。

避けまくり 15点

成就说明 1局比赛中成功回避15次。

成就拿法 回避限定为QUICK模式，指令为受到对手攻击的瞬间按6。

受けまくり 15点

成就说明 1局比赛中成功回受流15次。

成就拿法 受流限定为HARD模式，指令为受到对手攻击的瞬间按6。

空中战！ 25点

成就说明 1局比赛中累计在空中攻击对手25连击。

起死回生 20点

成就说明 在1局比赛中成功发动一次紧急回避并赢比赛的胜利。

成就拿法 紧急回避的指令是受到对手攻击时按L+M。

数据累计

数据累计型成就都不难，不过注意对战模式和练习模式的数据是不算在内的，而网战、故事模式、街机模式（含2P乱入时）均有效。建议各位先以全角色故事模式通关为目标，绝大部分成就都会自然解锁。

与ダメカンタービレ 60点

成就说明 累计给对手造成65535的伤害。

相杀マスター 30点

成就说明 累计相杀3000次

成就拿法 如前所述找两个一样的人同时出一样的招就行了。这个成就可以在最后阶段再来补。在RECORD里有详细统计，无压力。

キャット空中四回转半 50点

成就说明 累计受身500次。

成就拿法 这个数据在RECORD中无记载，所以不少玩家有点担心。但依笔者的经验而言，只要你在正常游戏时记得积极受身，全角色街机模式通关之前就能拿到，因此不必紧张。

避け名人 25点

成就说明 累计回避250次。

受け名人 25点

成就说明 累计受流250次。

教科书通りの攻めダス 5点

成就说明 看完游戏中自带的8页系统说明。

成就拿法 系统说明在标题画面下的GAME REFERENCE里。

故事模式相关

全角色故事模式通关的成就，均不限难度，可以接关，剧情可跳，结局不限。因此没有任何难度可言。

美琴 35点

成就说明 美琴的故事模式通关。

成就拿法 本作主角，由水树奈奈配音。基本上属于万能属性，更新前实力一般，更新后是顶级角色之一。SP必杀技和超必杀技虽然一点也不华丽，但是威力大且发生快，非常恐怖。5H发生仅9帧，是立回神技。2P服装比1P更赞。

芽衣 30点

成就说明 芽衣的故事模式通关。

成就拿法 由田村由加利配音的魔法少女，不过实力是倒数级别的。对空、立回都很弱，超必杀技非常强力，但招式很难相杀，因此总是得不到充足的SP槽保证。

柚叶 30点

成就说明 柚叶的故事模式通关。

成就拿法 在手感普遍糟糕的本作中，丰崎爱生配音的柚叶算是手感最好的一个了。攻击距离短但行动为全角色之冠，经常能封得对手无法行动，但连续技难度也比较高，顶级角色之一。

稚 30点

成就说明 稚的故事模式通关。

成就拿法 拥有全角色中最高胸围的人气角色，巫女造型非常抢眼，声优是松来未佑。特征是超长距离的攻击范围，极容易形成相杀。投技和SP键命中可以使用强力搬运技，但易形成相杀是优点也是缺点，在对上芽衣这种超必杀技强力的角色时反而费劲。

影雾 30点

成就说明 影雾的故事模式通关。

成就拿法 很容易立回的一名角色，各种强力飞行道具能够完全封住对手的行动，超必杀技也很霸道。但连续技要求较高，对初学者来说非常不亲切。

唯月 30点

成就说明 唯月的故事模式通关。

成就拿法 长谷川明子配音的暴力女佣，是个力量型角色。单发技多，威力大，动作迟缓，很难上手的角色。

莉亚 30点

成就说明 莉央的故事模式通关。

成就拿法 白石凉子配音的御姐有着不输于主人公的性能，各方面都比较均衡。通常技包含段位变化，但变化单调且发生较慢，被熟悉后就比较难打。顺带一提的是优秀的必杀技性能使得她成为打 CPU 的最好人选之一。

心爱 30点

成就说明 心爱的故事模式通关。

成就拿法 又吉爱配音的心爱在更新前是最强角色，单凭一招 SP 连按就能搞定不少人。更新后这一招被大幅削弱，不过心爱的破防能力依然不容小视。只是心爱相杀能力堪称全角色最弱，这使得打的时候要节约 SP 槽。

莲 30点

成就说明 莲的故事模式通关。

成就拿法 作为作品中为数不多的男性角色之一，莲是惟一一名没有任何飞行道具的角色，完全靠接近战应付，因此立回方面非常吃力。近身之后的多择非常强力。

刻夜 30点

成就说明 刻夜的故事模式通关。

成就拿法 普通技非常优秀，发生、判定、距离都不弱。拥有带无敌效果的超强技 2SP，大跳后 H 也相当优秀，除了必杀技较弱外基本没缺点。但造型应该算是游戏中最普通的。

TO BE CONTINUED...? 30点

成就说明 フイン的故事模式通关。

隐藏角色相关

本作共有 4 名隐藏角色，每名隐藏角色都有参上和可用两个成就。参上部分的成就，如果能在网战中遇到使用隐藏角色的人，是可以直接解除的。但可用的成就就一定要靠玩家打出来了。基本上所有隐藏角色的出现条件都和对战场次有关，这里所说的对战场次是指 RECORD 里可以查到的数据，包括对战模式。

下文所提到的 3 个条件，是指在街机模式中满足：1. 不接关；2. 以超必杀技终结过 1 次对手；3. 累计相杀 100 次。这 3 个条件有些困难，不过可以用 2P 乱入的方法来救急，因此不是问题。

さあ、お前の罪を数えろ 10点

成就说明 フイン参上！

成就拿法 フイン的参上条件为：对战场次 100 场以上时，街机模式第 10 战结束时，满足 3 个条件中的任意一个。

あなたの妄想、杀してあげる 10点

成就说明 リミ参上！

成就拿法 梨深的参上条件为：フイン的故事模式通关，或对战场次超过 150 场。之后在街机模式第 10 战结束时，满足 3 个条件中的任意两个。

开头して海马に电极ぶっ刺してやる 10点

成就说明 **クリス**参上！

成就拿法 红莉栖的参上条件为：全角色的街机模式通关，或对战场次超过 200 场。之后在街机模式第 10 战结束时，满足全部 3 个条件。在完成全角色的故事模式后，玩家可以根据当前对战场次数来计算一下哪种方式最为快捷。

无限なる者 20点

成就说明 可以使用**インフィニティ**

成就拿法 **インフィニティ**的使用方法有两种：1. 在街机模式中打败**インフィニティ**；2. 累计打过 100 场战斗。推荐方法 1。

シュレ-ディンガ-の猫 20点

成就说明 可以使用**フイン**

成就拿法 **フイン**的使用方法有三种：1. 除**フイン**之外的全角色故事模式通关；2. 累计打过 150 场战斗；3. 打倒参上的**フイン**。推荐方法 1。

これ以上妄想しちゃダメ 20点

成就说明 可以使用**リミ**

成就拿法 梨深的使用方法有两种：1. 打倒参上的梨深；2. 累计打过 200 场战斗。推荐方法 1。

助手じゃないと言っとろ-が 20点

成就说明 可以使用**クリス**

成就拿法 红莉栖的使用方法有两种：1. 打倒参上的红莉栖；2. 累计打过 250 场战斗。推荐方法 1。

フアントムブレイカ-マニアックス 10点

成就说明 保存本作试玩版的记录，或解除除本成就外的全部成就。

成就拿法 本作的试玩版在 Xbox LIVE 上即可下载，不过仅限日服。据传导入试玩版存档后有可能造成当前游戏记录消失的 BUG，笔者没有遇到过。不过保险起见，建议各位还是按后面那个条件来解除。

网络成就

虽然本作的素质一般，但是网络部分做得非常舒服，只要能找到一名战友，轻松搞定没商量！

初胜利！ 5点

成就说明 RANKED MATCH 初胜利。

连胜！ 15点

成就说明 RANKED MATCH 2连胜。

上を目指して 15点

成就说明 完成25场RANKED MATCH。

さらなる高みへ 25点

成就说明 完成50场RANKED MATCH。

黄金梦想曲X		Alchemist	格斗
X360	黄金梦想曲X		日版
	2011年10月6日发售	1～2人	7800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

本作是根据《海猫鸣泣之时》改编的格斗游戏，原作为 PC 版，于 2010 年 12 月 31 日在 C79 上贩卖，推出后大受好评，如今在大幅强化后登陆 X360。游戏的模式比较单一，不过作为主打的街机模式请来了原作动画版的豪华声优阵容配音，因此相当令 FANS 满意。游戏本身素质也不差，甚至比一些三线格斗游戏还要好。

系统解说

由于本作的系统自成一体，在开始介绍成就拿法前，有必要先解说一下本作的系统。

胜负方式

本作采用的是一局定胜负的方式，每一方可以选择两名角色，不同的角色有不同的血量，其血量相加即为总血量。虽然看上去双方都是三条血槽，但事实上数值是有区别的。任意一方的总血量被打光后，比赛就算结束。不存在先打死其中一名队员的情况。

SP 槽

本作的一大特色是出场角色不能积蓄必杀槽（游戏中称为 SP 槽），出场角色的行动只会给未出场角色增加 SP 槽。SP 槽的作用是发动**メタ**世界宣言 SP 技 超必杀技和特殊行动。每一方最大可以积攒 5 条 SP 槽。

特殊换人

游戏中有一个专门的换人键（**タッチボタン**），利用该键可以使出各种特殊换人。注意换人会导致画面下方的换人槽清空，而恢复速度是根据玩家选择的换人方式而决定的。

普通换人：直接按下换人键，但整个过程完全无防备。

攻击换人：攻击命中对手时按下换人键，这种换人有攻击力，可形成连续技，攻击为中段。

防御换人：防御对手攻击时按下换人键，需消耗 1 条 SP 槽，成功的话会令对手陷入大硬直。

紧急换人：受到对手攻击时按下换人键，可以强制推开对手，但要消耗两条 SP 槽。

突进换人：输入 236+ 换人键后可以使出，效果为以全身无敌且有攻击判定的突击技攻击对手后自动换人，同样要消耗两条 SP 槽。

メタ槽

在屏幕正上方的中央，双方各有一条**メタ**槽。这条槽会随着时间而增加，当**メタ**槽变满且出场角色有 1 格 SP 槽时，就可以同时按下弱 中 强三个键发动**メタ**世界宣言。

メタ世界宣言发动瞬间画面会暂停，可以籍此来取消硬直。**メタ**世界宣言发动一定时间后就会解除该状态，在解除之前，玩家可以无限制地使用**メタ**必杀技。

但玩家 A 发动**メタ**世界宣言时如果对手 B 的出场角色也有 SP 槽，可以同时按下弱 中 强三个键使出**メタ**返し（消耗两条 SP 槽），强制取消**メタ**世界宣言状态。

B 发动**メタ**返し时，A 再次同时按下弱 中 强三个键可以使出**メタ**再展开（消耗两条 SP 槽），之后再次进入**メタ**世界宣言状态。

A 的**メタ**再展开发动时，B 再次同时按下弱 中 强三个键可以使出**メタ**再反论（消耗三条 SP 槽），之后再次强制取消**メタ**世界宣言状态。

B 的**メタ**再反论发动时，A 第三次同时按下弱 中 强三个键可以使出**メタ**强制展开（消耗两条 SP 槽），之后进入**メタ**世界宣言状态。

防御槽

位于角色体力槽的下方，一直防御会令该槽不断减少，减少为零时就会破防，角色一瞬间陷入防御不能状态。

成就列表

本作的成就难度非常低，其实如果不是有“うみねーこ うみねこぉっ！ うみねこコンボ！”这个成就，完全可以评 1 星难度。这个成就要求玩家苦练一种连续技，具有一定难度，但其难度充其量也就是《超级街霸Ⅳ》里一条顶级难度连招的水平，因此只要有一定的基础，取得是没有问题的。不过本作的网战比较怪异，为了防止两个玩家对刷，游戏规定同一天内两个玩家之间只有第一场比赛的记录有效，不得不说这招太强了。当然对策也是有的，请往后看！注意本作的练习模式同样不可解除任何成就。

海猫格斗乐趣无穷 同人游戏照样出彩

成就数量	1000 点 /50 个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	95 点 /5 个
全成就所需时间	10 小时以上
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	有
有无成就 BUG	无

メタ必杀技相关

これでトドメだっ！全てを穿つ青き真実！ 10点
成就说明 以战人的**メタ**必杀技结果对手

じゃあまたねシーユーアゲイン？ 10点
成就说明 以缘寿的**メタ**必杀技结果对手

愿いを叶えて！契约の落雷！ 10点
成就说明 以纱音的**メタ**必杀技结果对手

バカバカしい……赤き轨迹の孤月连斩！ 10点
成就说明 以嘉音的**メタ**必杀技结果对手

行くよお前たち！炼狱の七姉妹ここに！ 10点
成就说明 以**ルシファー**的**メタ**必杀技结果对手

挟ってやるにぇ？射击诱导システム起动！ 10点
成就说明 以**シエスタ** 410 的**メタ**必杀技结果对手

嫌いではないですよ？デビルオブデビルズ！ 10点
成就说明 以**ロノウエ**的**メタ**必杀技结果对手

捕まっちゃえヴァ？蜘蛛の巣の密室！ 10点
成就说明 以**エヴァ・ベアトリーチエ**的**メタ**必杀技结果对手

これでチェックメイトです！オーディン召唤！ 10点
成就说明 以**ワルギリア**的**メタ**必杀技结果对手

出でよ双肩の战塔！バリスタ弹一齐射击！ 10点
成就说明 以**ベアトリーチエ**的**メタ**必杀技结果对手

权力 财力 暴力！王者の教え！ 10点
成就说明 以让治的**メタ**必杀技结果对手

スイーツ！今日は集まってくれてありがとォ！ 10点
成就说明 以朱志香的**メタ**必杀技结果对手

来いよオオオオ！真里亚の込めてくれた銃弾！ 10点
成就说明 以楼座的**メタ**必杀技结果对手

成就列表的第一部分是以 13 名角色的**メタ**必杀技各自终结一次对手，只要不是在练习模式里都算数。建议可以在刷网战时顺便完成，没有任何难度可言。惟一需要注意的是，让治的**メタ**必杀技是一个当身技，因此看准对方攻击时使用。

街机模式相关

ウォーミングアップ！ 10点
成就说明 初次进入练习模式

六轩岛にようこそ！！ 10点
成就说明 初次进入街机模式

战人&ロノウエクリア 25点
成就说明（街机模式）战人 & **ロノウエ**通关

战人&ベアトリーチエクリア 25点
成就说明（街机模式）战人 & **ベアトリーチエ**通关

纱音&嘉音クリア 25点
成就说明（街机模式）纱音 & 嘉音通关

让治&纱音クリア 25点
成就说明（街机模式）让治 & 纱音通关

朱志香&嘉音クリア 25点
成就说明（街机模式）朱志香 & 嘉音通关

ロノウエ&ベアトリーチエクリア 25点
成就说明（街机模式）**ロノウエ** & **ベアトリーチエ**通关

战人&缘寿クリア 25点
成就说明（街机模式）战人 & 缘寿通关

ロノウエ&エヴァクリア 25点
成就说明（街机模式）**ロノウエ** & **エヴァ・ベアトリーチエ**通关

ワルギリア&ベアトリーチエクリア 25点
成就说明（街机模式）**ワルギリア** & **ベアトリーチエ**通关

ルシファー&シエスタ410クリア 25点
成就说明（街机模式）**ルシファー** & **シエスタ** 410 通关

ワルギリア&ロノウエクリア 25点
成就说明（街机模式）**ワルギリア** & **ロノウエ**通关

エヴァ&シエスタ410クリア 25点
成就说明（街机模式）**エヴァ・ベアトリーチエ** & **シエスタ** 410 通关

缘寿&ルシファークリア 25点
成就说明（街机模式）缘寿 & **ルシファー**通关

让治&朱志香クリア 25点
成就说明（街机模式）让治 & 朱志香通关

战人&ルシファークリア 25点
成就说明（街机模式）战人 & **ルシファー**通关

ベアトリーチエ&ルシファークリア 25点
成就说明（街机模式）**ベアトリーチエ** & **ルシファー**通关

ルシファー&嘉音クリア 25点
成就说明（街机模式）**ルシファー** & 嘉音通关

战人&嘉音クリア 25点

成就说明（街机模式）战人&嘉音通关

ベアトリーチェ&エヴァクリア25点

成就说明（街机模式）ベアトリ－チェ&エヴァ・ベアトリ－チェ通关

战人&纱音クリア 25点

成就说明 ア－ケ－ドモ－ド战人&纱音通关

ワルギリア&シエスタ410クリア25点

成就说明（街机模式）ワルギリア&シエスタ410通关

楼座&ベアトリーチェクリ25点

成就说明（街机模式）楼座&ベアトリ－チェ通关

楼座&战人クリア25点

成就说明（街机模式）楼座&战人通关

缘寿&エヴァクリア25点

成就说明（街机模式）缘寿&エヴァ・ベアトリ－チェ通关

朱志香&纱音クリア25点

成就说明（街机模式）朱志香&纱音通关

缘寿&ワルギリアクリア25点

成就说明（街机模式）缘寿&ワルギリア通关

コングラチュレーションズ!30点

成就说明 看过街机模式全部结局。

こいつはお宝だ！ 25点

成就说明 画廊模式的全CG收集。

成就拿法 毫无疑问，街机模式通关是本作成就的最重头。由于允许调难度，允许接关，所以这部分成就真的是没有任何问题，任何人可以拿满。只要大家别选错人就OK了。

至于最后的全结局和全CG，其实只要玩家把上表中列出的全部组合都通关，自然而然就能拿到了。如果感觉打完了却没有解开，请仔细核对一下是否有选错或漏过的。

在线相关

だ−れが一番强いかな? 10点

成就说明 初次进行RANKED MATCH。

见知らぬアイツに会いに行く！ 10点

成就说明 初次进行PLAYER MATCH。

battle of the goldenwitch 25点

成就说明 累计进行50场以上RANKED MATCH。

谁かこの俺を止めてみろ！ 25点

成就说明 在RANKED MATCH中取得10连胜。

名ストッパ－！ 25点

成就说明 在RANKED MATCH中战胜一名已取得10连胜的对手。

两个10连胜成就看起来比较恐怖，不过本作的连胜记录可以通过保存记录的方式来维持，加上可以在RANKED MATCH中选择对手，因此只要能找到战友，这部分成就没有难度可言。但问题在于本作引入防对刷系统，即同一天内两个对手之间仅有第一场比赛的记录会计入统计结果，之后统统不算。那么怎么办呢？难道要等50天才能全成就？

答案当然是否定的。其实只要双方在打完一场RANKED MATCH后退回标题画面保存，之后立刻按导航键退回X360系统界面，之后重新进入游戏，你就会发现统计结果又有效了。利用这个办法，大概两个小时就能搞定全部在线成就。不过需要注意的是，必须双方都退回系统界面才行，仅有一方退是不行的。

其他成就

メタフィニッシュ祭りじゃ－！ 25点

成就说明 累计以**メタ**必杀技打倒对手50次。

うみねーこ うみねこおっ！ うみねこコンボ！ 25点

成就说明 在实战中打伤害值在5000以上的连续技。

成就拿法 最后一个成就是本作最难的一个成就，如果不是因为有它的存在，本作的全成就难度绝对只值1星。首先解释一下成就的意思，所谓实战，就是指除练习模式外的一切模式，因此最简单的就是对战模式。此成就仅要求伤害值在5000以上，无须以此连续技击倒对手。

其实本作伤害值在5000以上的连续技还是很多的，但对于一名心急火燎只想快速拿满1000点的成就犯来说就显得比较麻烦了。不过正如前所述，本成就充其量也就是《超级街霸IV》里一条顶级难度连招的水平，因此只要有一定的基础，取得是没有问题的。这里为大家推荐一条朱志香的连续技，算是相对比较简单的，具体可以在本期光盘的视频攻略中查看。其构成如下：

（**エヴァ・ベアトリ－チェ**）通常换人・（朱志香上场）22C・跳C 跳B・2A 2B 5B 5C・**メタ**世界宣言・前冲5A 5B 2B 5C 2C 214C・623A+B・6C・**メタ**必杀技・（对手昏迷）22C・跳C 跳B・2A 2B 5B 5C・66取消・5A 5B 2B 5C・236A+B・2A 2B 2C 6C・**メタ**世界宣言・**メタ**必杀技

这套连线技的伤害是5427，打法并非惟一的，这里先把几个关键点分析一下。

1. 方向参照电脑的小键盘。5指摇杆回中（即不按任何方向键）。

2. 对手选择为**ベアトリ－チェ**，是因为其体型有利。如果选择体型较薄的角色，5A 5B 2B 5C 2C后可能连不上。此连续技不要求版边，但为提高成功率，建议从近版边开始。

3. 之所以一开始要用朱志香换**エヴァ・ベアトリ－チェ**，是因为**エヴァ・ベアトリ－チェ**的换人效果为攻击力增加，虽然时间不长，但依然不无小补。不同角色有不同的换人效果，这也是本作的魅力所在。

4. 朱志香出场后先要发动22C进入**エンチャント**状态，这样才能使出后面的恋**する**乙女**のエクスプロ－ジョン**。同理第二个22C是为了出恋**する**乙女**のハ－トブレイク**。

5. 第一处**メタ**世界宣言的作用是取消硬直，之后的前冲5A 5B是难点所在。个人感觉前冲5A换2A会比较容易。

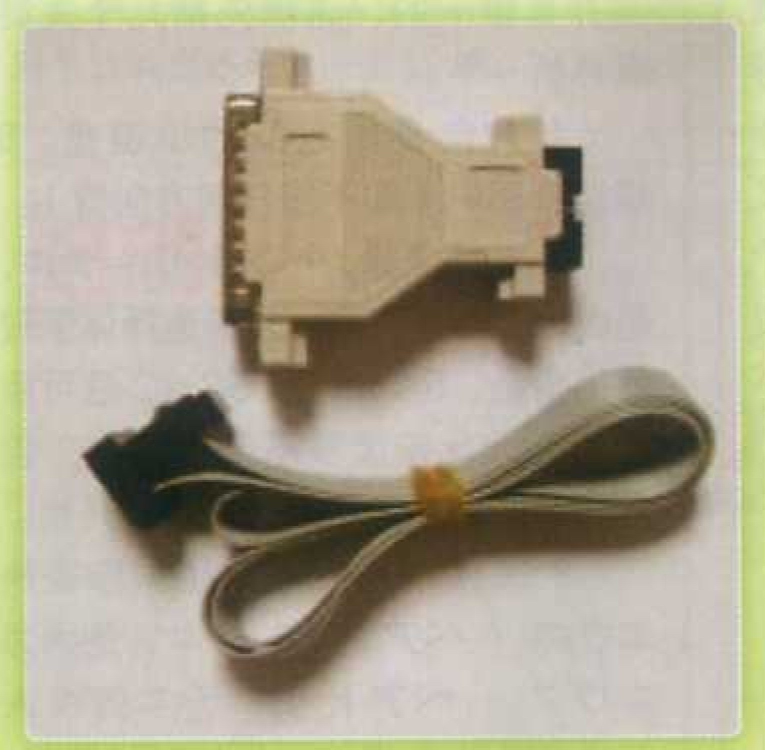
6.214C后对手已经处于昏迷状态，不过本作的昏迷系统类似《街霸3.3》，对手如在空中陷入昏迷时，可以进行多段追打。后面的623A+B・6C・**メタ**必杀技便是这个原理，亦是这条连续技伤害能过5000的关键所在。

7. 对手昏迷后的66取消会消耗换人槽，之后的5A 5B 2B 5C也是难点。只要能攻克这一关，在接上恋**する**乙女**のハ－トブレイク**之后事实上就已经超越5000点大关了，你的1000点大业胜利在望！

文 AIR04 美编 心の永恒

RGH（Reset Glitch Hack）的名字想必最近大家都听得很多了。没错，这就是大名鼎鼎的全民自制：脉冲破解法。以下简称RGH。

脉冲破解法是 GliGli 发现的，他还做出了第一个可以成功启动 Xell 的版本。而我们要想明白这种破解方式的一切，就得先了解下主机启动的过程。



自制机的秘密6

PART A 脉冲破解法基础知识

X360部分引导顺序解说

首　先，CPU 从 1BL（CPU 自身 ROM）中启动，然后以 1BL（BootLoader、引导）从 NAND 中载入经过签名和加密的二级应到程序 2BL（CB）。

然后，CB 开始引导 CPU 安全引擎。这个安全引擎的作用是进行实时加密运算和检查 DRAM 内存的特征值。接着 CB 就可以运行一些简单的引擎，来初始化 DRAM 内存。然后，CB 从 NAND 载入下一级引导 CD，并运行之。简单的说，CD 会从 NAND 导入底层内核，在此之上做一些更新并运行之。

而这个内核包含有一个带特权的小程序（hypervisor）。当主机运行时，只有这个小程序才有足够的权限运行未签名的代码。在 4532/4548 版本的内核中，hypervisor 还有一个严重缺陷，目前所有用 SMC 修改破解法破解的 X360 都需要运行这个版本的内核才能利用这个缺陷运行未签名程序。在当前这批 X360 主机中，CD 里存有这两个版本的内核特征值，并且能据此停止执行这两个版本的内核程序。Hypervisor 也只是一个小程序而已，所以之前的缺陷很快就被补上了，后续的版本都没有任何缺陷。

所以，软件层面上破解 X360 来运行未签名代码已经基本上走不通了。但是，X360 抵御来自硬件攻击的能力并不强。脉冲破解法就是一种从电学角度出发，想出的一种利用处理器缺陷的方法。

RGH的原理

破解者发现 CPU 在低速运行的时候，向 CPU 发送一个短促的重置信号并不会重置 CPU，但是却巧妙地改变了代码运行的结果，它似乎能让主机的引导校验机制总是返回“没有区别”的指令。而校验机制是用来检测引导程序的校验值，当这个校验值与存储的值相同的时候才会允许继续运行。所以当我们能够刷入一个原本无法通过校验的自制引导程序，然后使用脉冲攻击处理器，就能让这个引导程序就能顺利运行。这样接下来几乎可以运行所有想要的代码。

但是注意，并不是每次脉冲攻击都能成功地运行我们想要的代码。所以，破解者修改了代码，让主机能无限重启（官方设定为 5 次，不成功就红灯）。成功的几率也取决于修改过的引导，以及脉冲 IC 的固件。

PART B 从零售机到RGH自制机

技术要求 本次刷写自制机对焊接技术要求比较高。最大的焊点也不超过 2mm，最小的更是环绕在细小元件里面，连 0.5mm 都不到。如果对自己焊接技术没把握的，推荐还是让别人帮你焊接好。在焊接难度上面，SLIM 要小于 FAT 主机。如果一定要自己动手的，那么还是先淘宝买几块芯片自己焊接练练手。

硬件准备工作

X360 的缩小版主机（简称 Slim）与原尺寸的主机（简称 FAT）所需的零件与焊接连线各有不同。

改装SLIM主机硬件准备

1.USB 接口的读取与写入 X360 固件的设备。（LPC2148）

2.XC2C64A CoolRunner-II CPLD (aka Digilent C-mod) 或 Matrix Glitcher

3.XilinX JTAG 编程写入线（非必须）

4.1 个 270pF 的电容（瓷片电容即可，如果使用 Matrix Glitcher 则电容不需要另行准备）

改装FAT主机硬件准备

1.USB 接口的读取与写入 X360 固件的设备。（LPC2148）

2.XC2C64A CoolRunner-II CPLD (aka Digilent C-mod) 或 Matrix Glitcher

3.XilinX JTAG 编程写入线（非必须）

4.10KΩ 以及 22KΩ 的电阻各一个

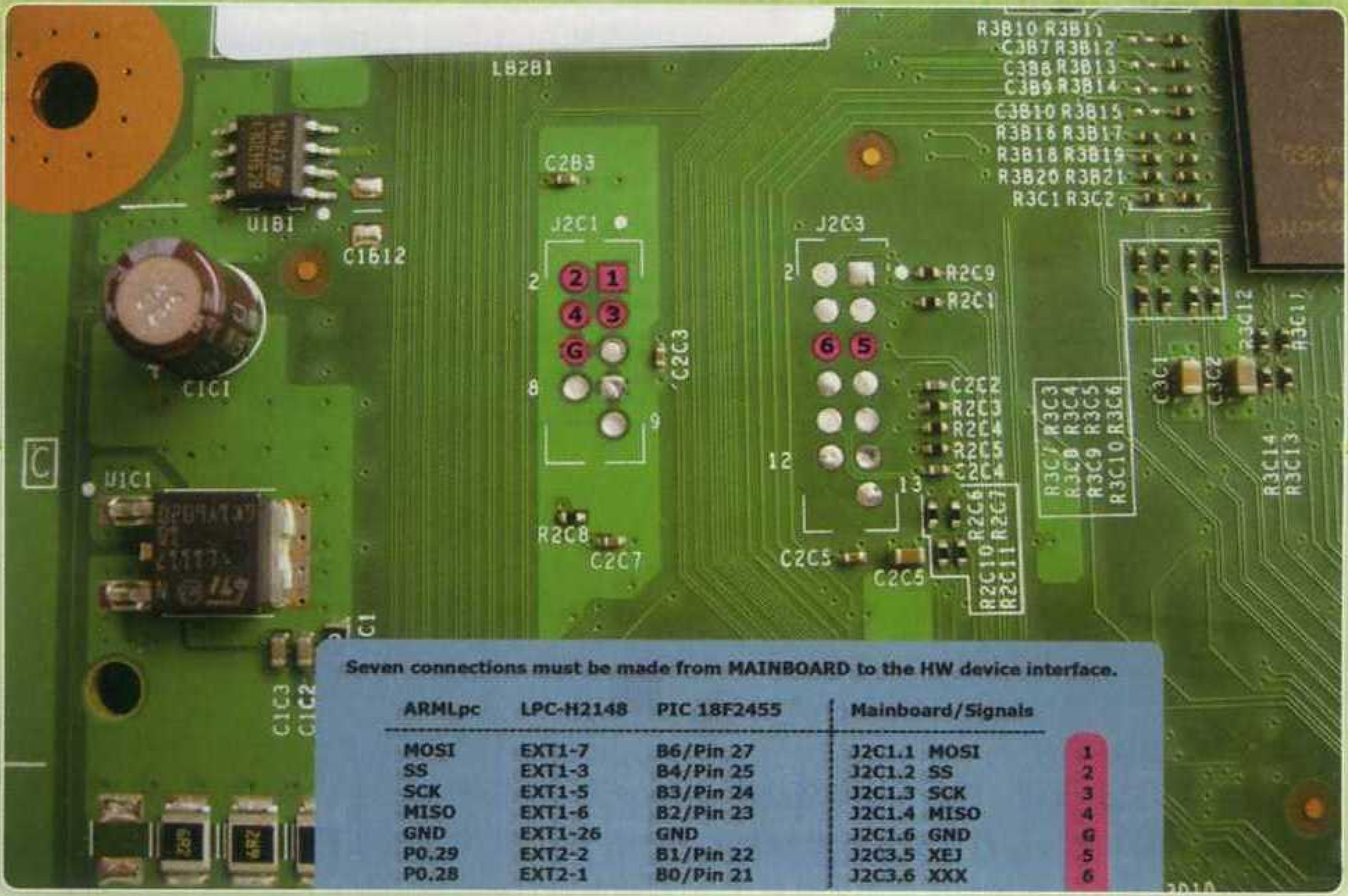
5.3 个 1N4148 二极管

6. 一个 100nF 的电容

在这里推荐使用 Matrix Glitcher 芯片作为脉冲芯片。因为连接简单，也不必准备很多小零件。已经集成的零部件，可以将手工改装的风险降低，提高成功率。本文也会以 Matrix Glitcher 以及 LPC2148 为例。

软件准备工作

1.Python and Pyton Crypto
2.Impact (包含在 Xilinx Lab Tools 中)
3.NandPro (v2.0e 或以上版本最好是 V3.0)
4.Exploit 360 1.0.0
5.Easy ggBuild_v0.4 Final
6.360 Flash Tool



具体步骤

1.读取主机固件

读取固件的第一步就是将主板上的读取孔焊接上数据线。当然，最好是焊接上插针，方便今后读写固件。按照如图焊接主板与固件读取器的连线。FAT 的焊接点与 Slim 的相同，Slim 的 J2C1 接口对应 FAT 的 J1D2 接口，J2C3 接口对应 FAT 的 J2B1 接口。

焊接连接好固件读取器之后，打开 NAND Flasher 360 for Windows v1.2.0。给 X360 插上电源，但是不要开机。点击“Content USB”之后会出现主机信息：

Hardware and NAND info:

XBOX hardware version: Jasper (v4.0)

CB-version: 6750

NAND size: 512 MB detected

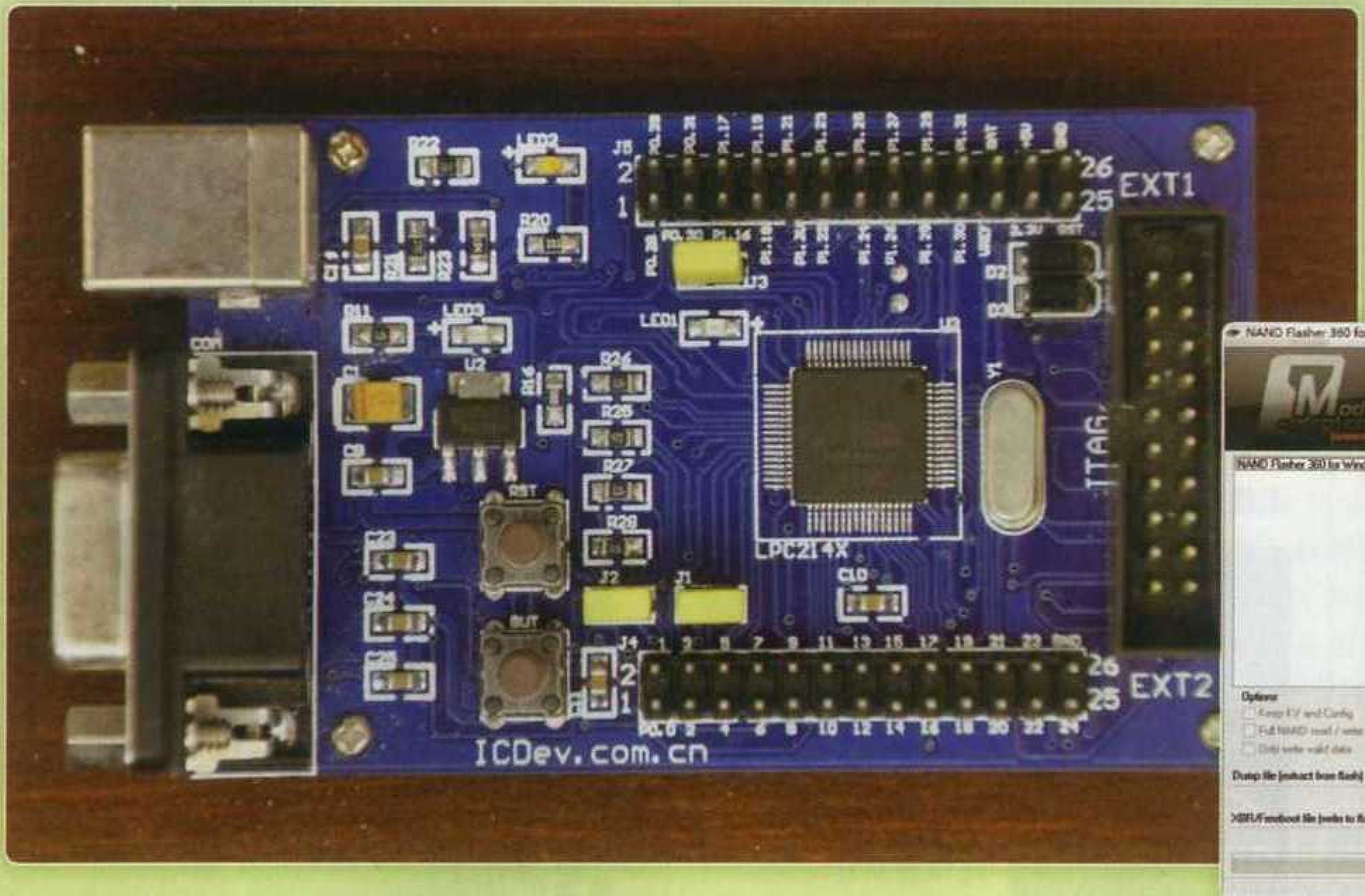
SFC/New Southbridge: 1

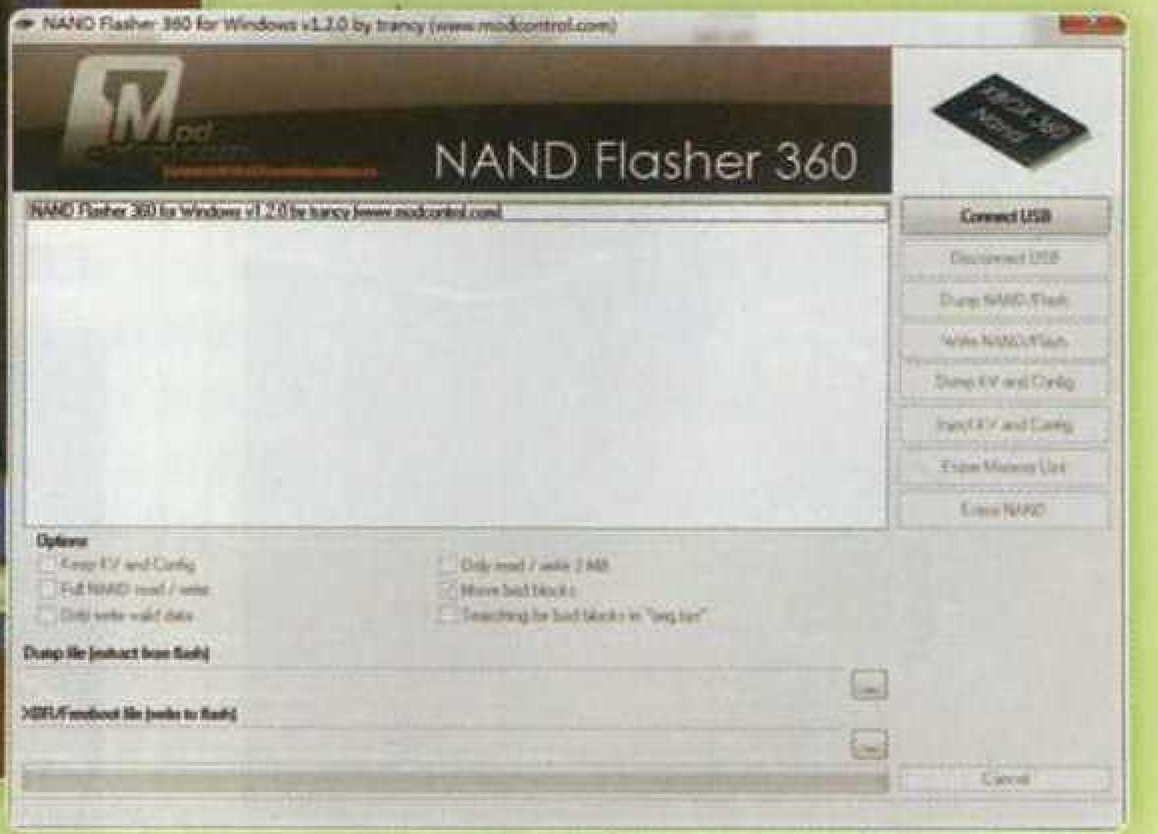
这时设置 Dump file 的路径后点击 Dump NAND/FLASH 就会开始读取固件。软件会自动读取一遍和校验一遍。最好是读取 2 次，存储为不同的名字。以防万一。这次提取的就是原始固件。

读取完固件之后，不用取下固件读取器。只需将其断开 usb 连接，使其断电。

点击“Content USB”后如果显示 Could not detect a flash controller! 则可能是固件读取器与主板之间连线有错误，或者没有给主板供电（注意，电源插上主板后即开始供电。此时千万别开机）。

如果显示“No USB SPI-Flasher device found!”，则可能是电脑与固件读取器之间连线有问题或者固件读取器损坏。





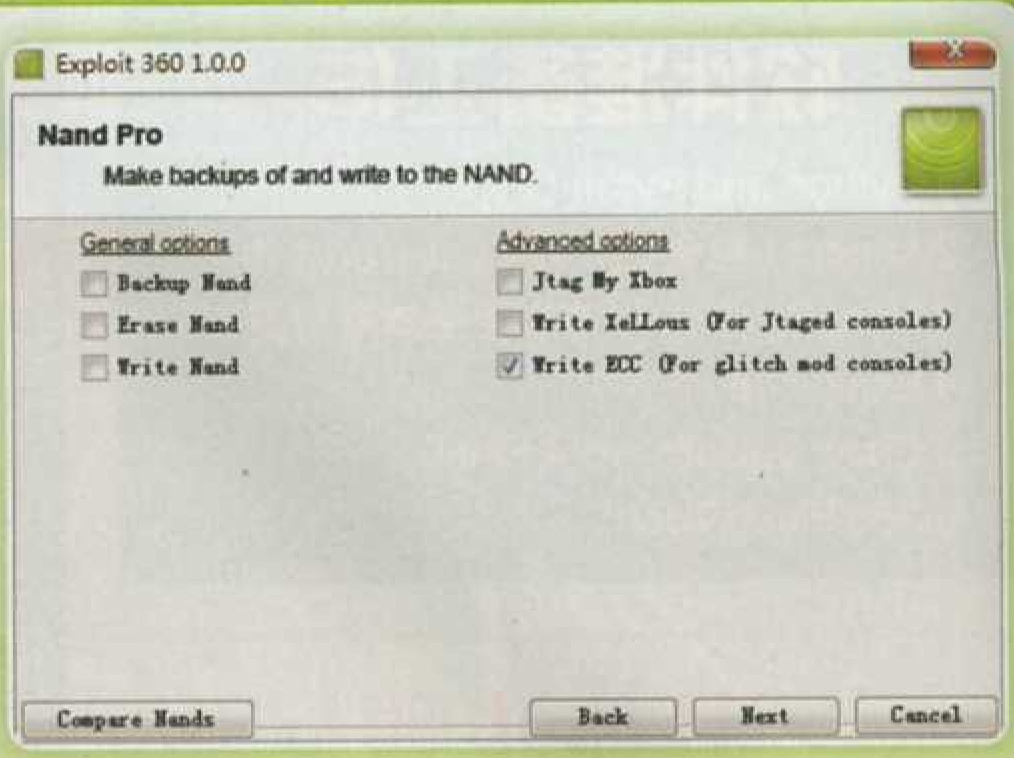
2. 合成带有Xell的ecc固件并刷入

将刚才读取出来的原始固件多备份几次。然后打开ECCGlitchGenerator11.exe。按照图上这样去掉“auto detect motherboard”与“Debug mode”前面的勾。点击“Generate ECC file”按钮，在弹出的对话框中选择刚刚提取的固件。

等软件进度条到了100%之后就能在固件所在文件夹中看到image_00000000.ecc与SMC.bin这2个文件。

接着打开Exploit 360 1.0.0，点击NandPro GUI按钮，给“write ECC(for glitch mod consoles)”前面打上勾，然后

点选next。在弹出的对话框内选择刚刚生成的image_00000000.ecc文件。软件就会开始自



动刷写。等到提示完成的时候就可以退出这个软件。

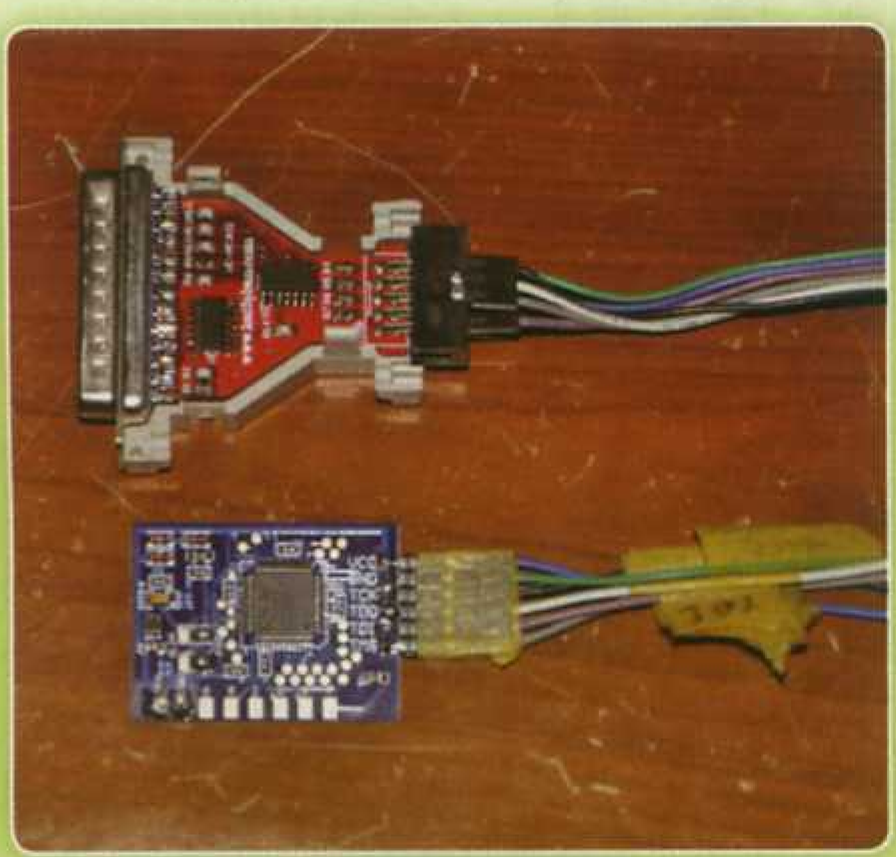
3. 刷写XC2C64A芯片

刷写芯片比较麻烦，但是完全可以让卖芯片的卖家给你刷好。这样可以省掉这一步。

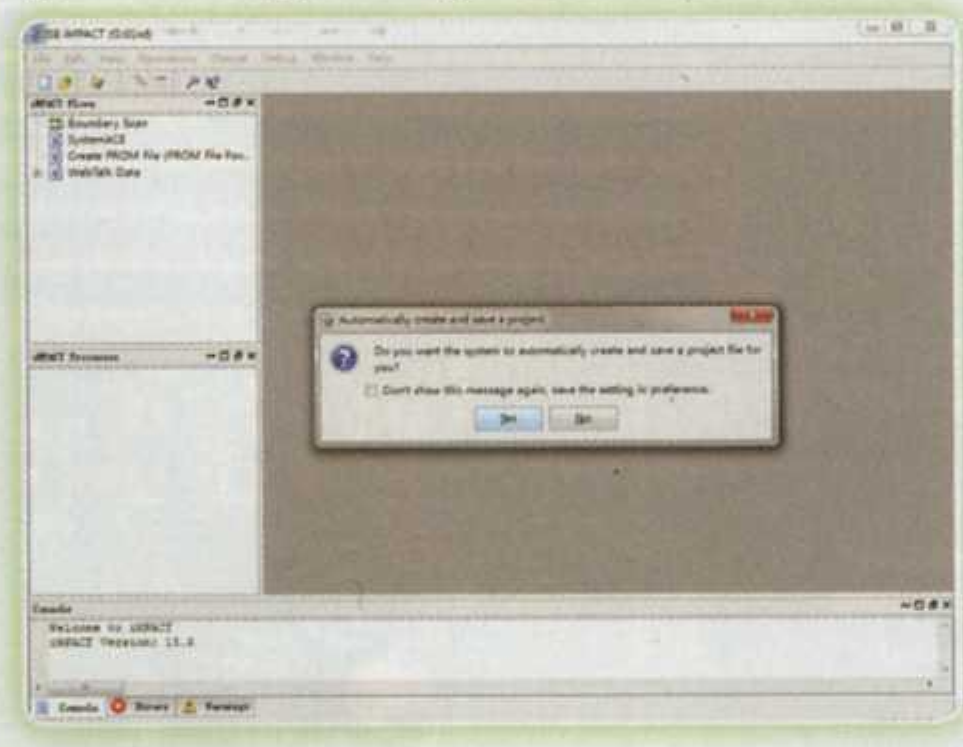
如果忘记让卖家帮你写了，那么就自己来吧。首先必须安装Xilinx Lab Tools。碍于这个软件体积实在太大——4.57GB，各位读者需要的话只能自行去官方网站http://www.xilinx.com/support/download/index.htm下载。

以最大安装之后，就能在开始菜单中找到iMPACT。运行对应自己系统的版本。

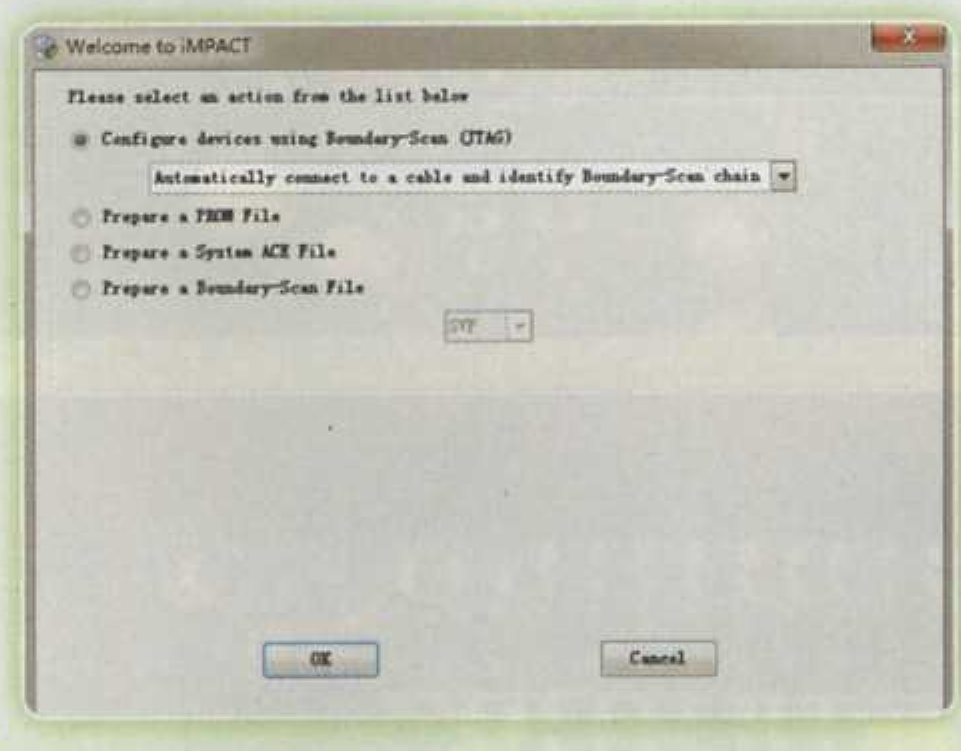
脉冲IC必须先供电，VCC端供电电压为3.3V。这个可以在FAT主板上的J2B1端口的7号针脚，或者SLIM的J2C3端口的7号针脚找到。连接上去后只要插上主机电源就会开始供电，不必开启X360。GND可以与主机任何屏蔽罩连接，图上就是后面USB接口的屏蔽壳。



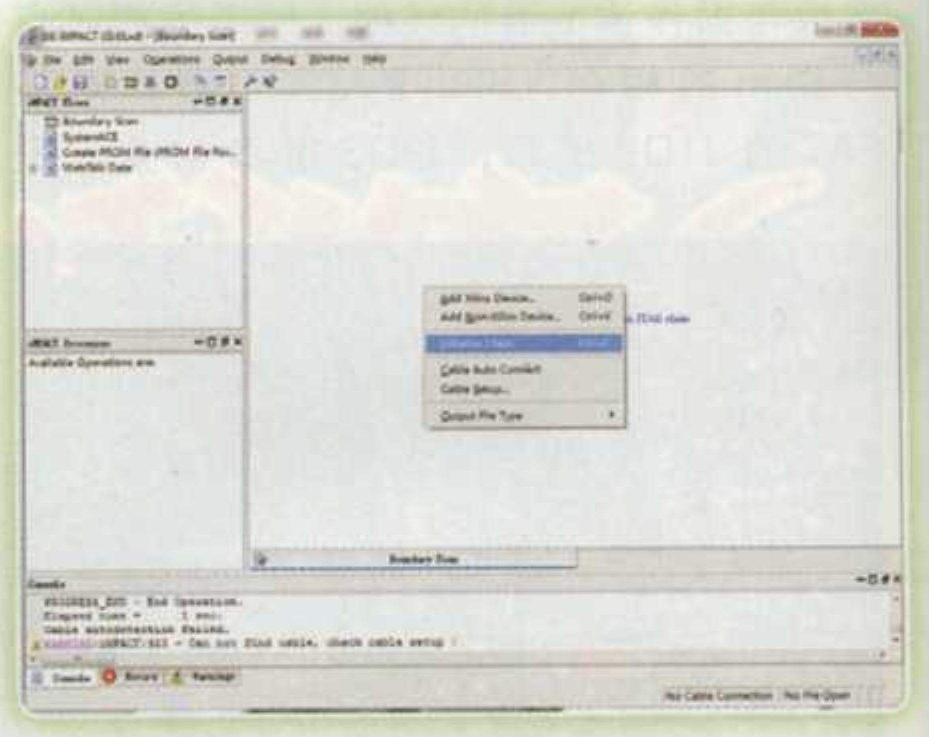
连接线可以直接从淘宝购买，LPT打印机端口的大约25元，而USB接口的约200元。这里推荐使用打印机接口的成品下载线。搜索关键词为“Xilinx CPLD/FPGA/JTAG下载线”。注意，如果下载线是标识的VREF端口，则对应脉冲IC上读写端口JTAG上的VCC端。连接完毕后打开软件。



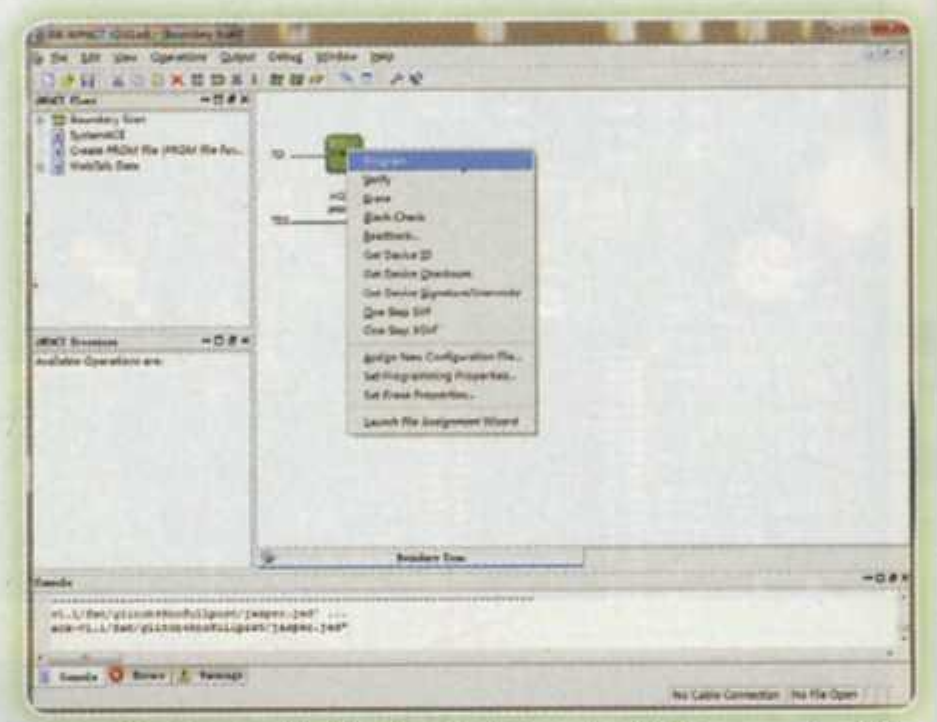
选择是。



如图选则自动选择线路。



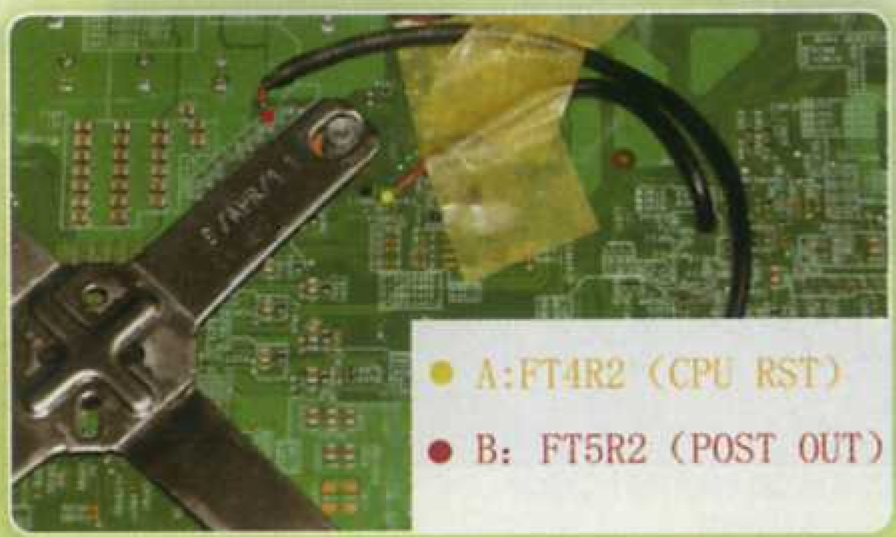
右击空白处，点击Initalize Chain选项。此时如果全部正确，应该会出现连接的设备。

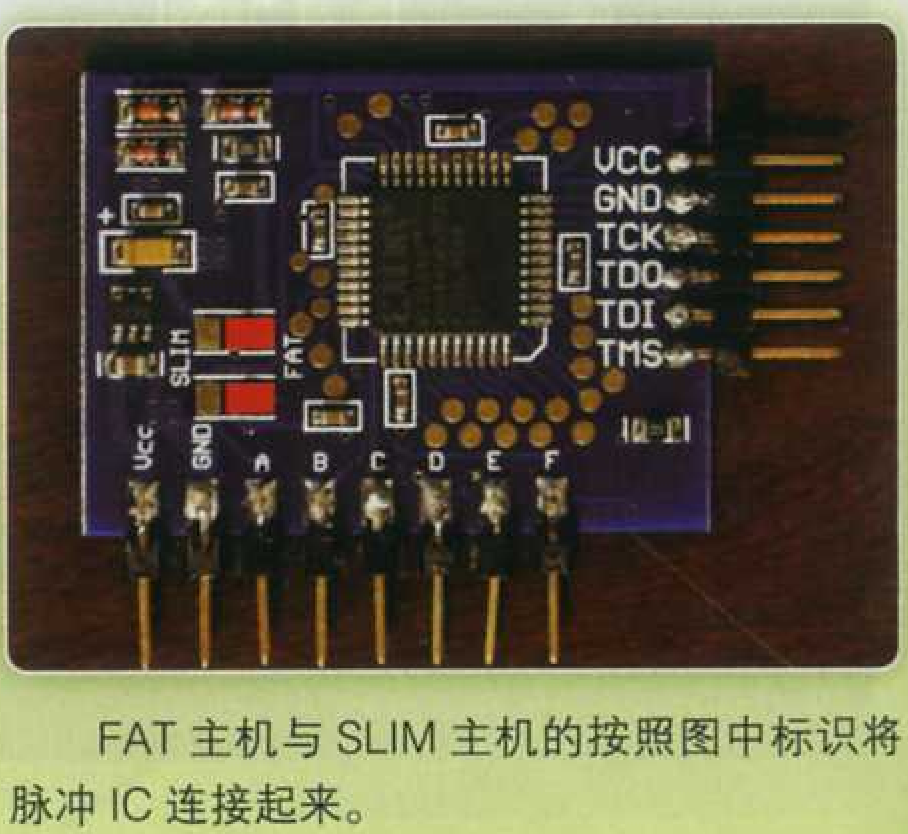


首先右击芯片图标，选择Launch File Assignment Wizard。然后在弹出的对话框中选择所要写入的程式(JED文件)。最后再次右击芯片图标，选择Program就会进入刷写。

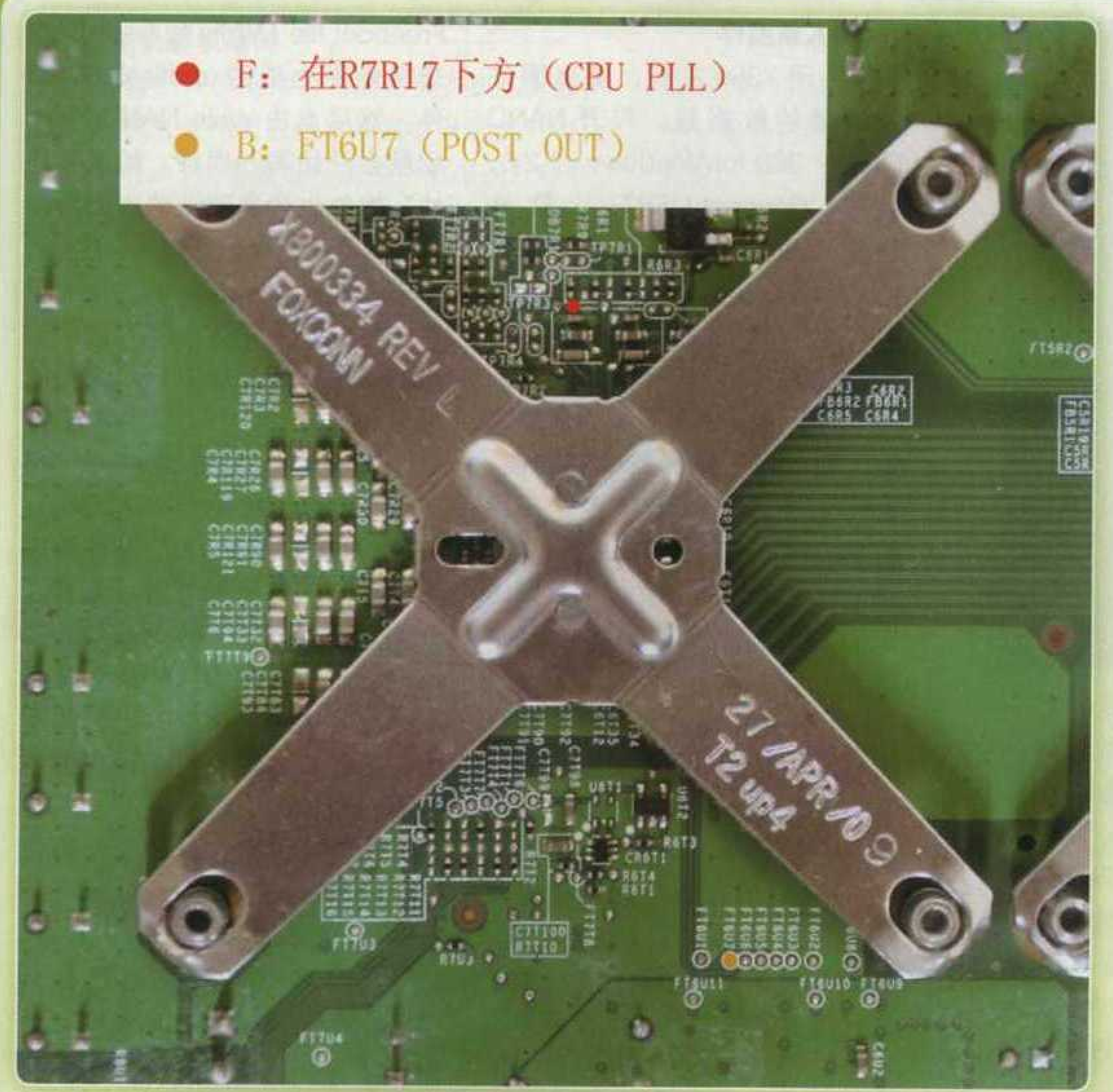
4. 焊接连线与走线

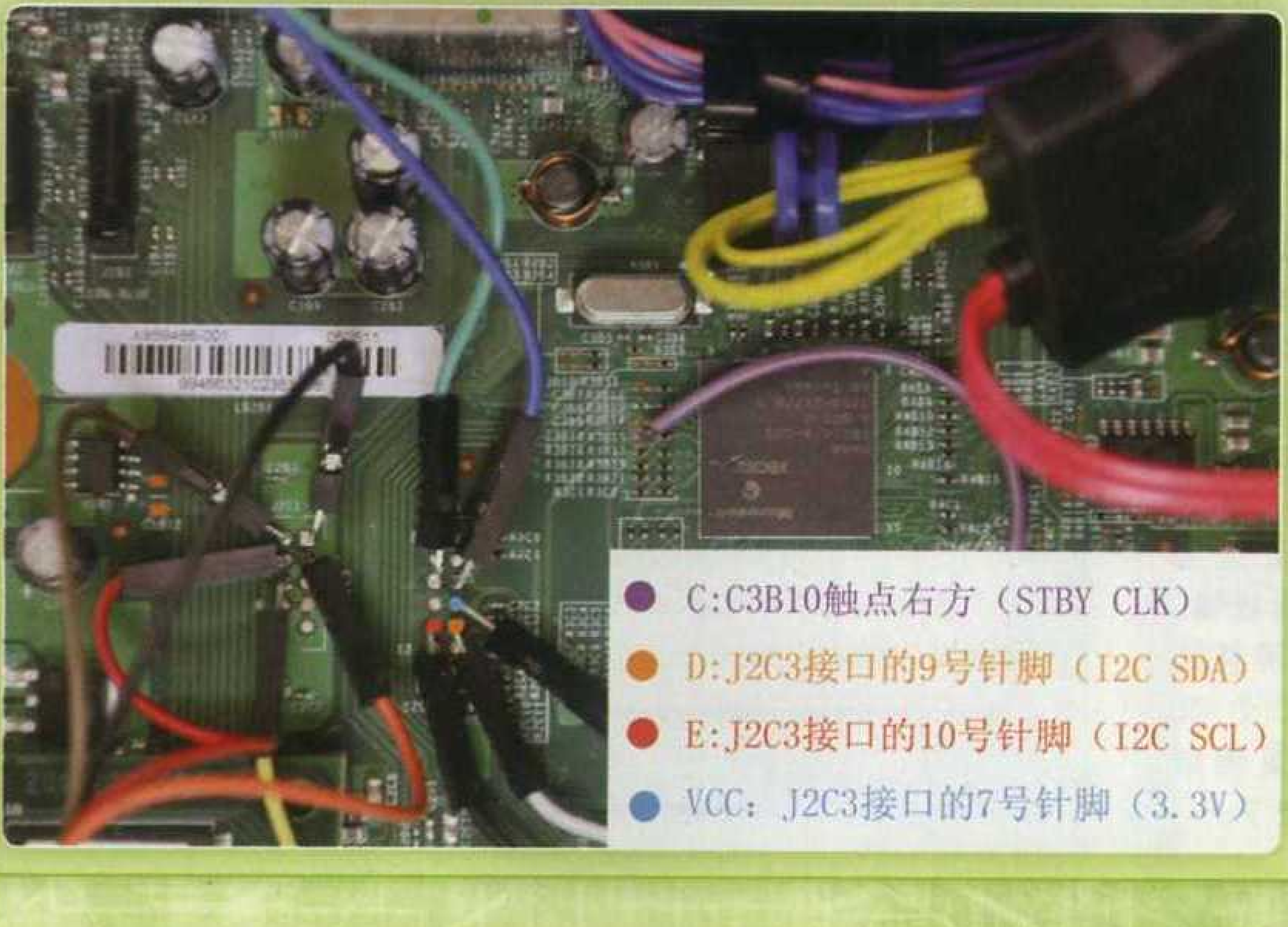
焊接部分看似简单，却是这一整个步骤中最难、最关键、最需要时间去熟悉的环节，走线焊接质量将直接影响到主机启动速度。





FAT主机与SLIM主机的按照图中标识将脉冲IC连接起来。





FAT 的焊接

芯片红色标注的地方需要焊连接起来。

焊接从背面的 F 点开始，这个点环绕在细小元件之中。焊点直径不到 1 毫米，焊接时候不能碰到周围元件。F 点焊接对线材要求不高，只是作为一根电线使用。连接 F 点的电线只要求电阻不太高的就好，对屏蔽没有要求。焊接完毕后走线有 2 种选择 1：沿着 X 架右上角方向走；2 垂直从中间向上后再右转。如果使用其中一种方法后引起三红错误。那么就改用另一种走法。

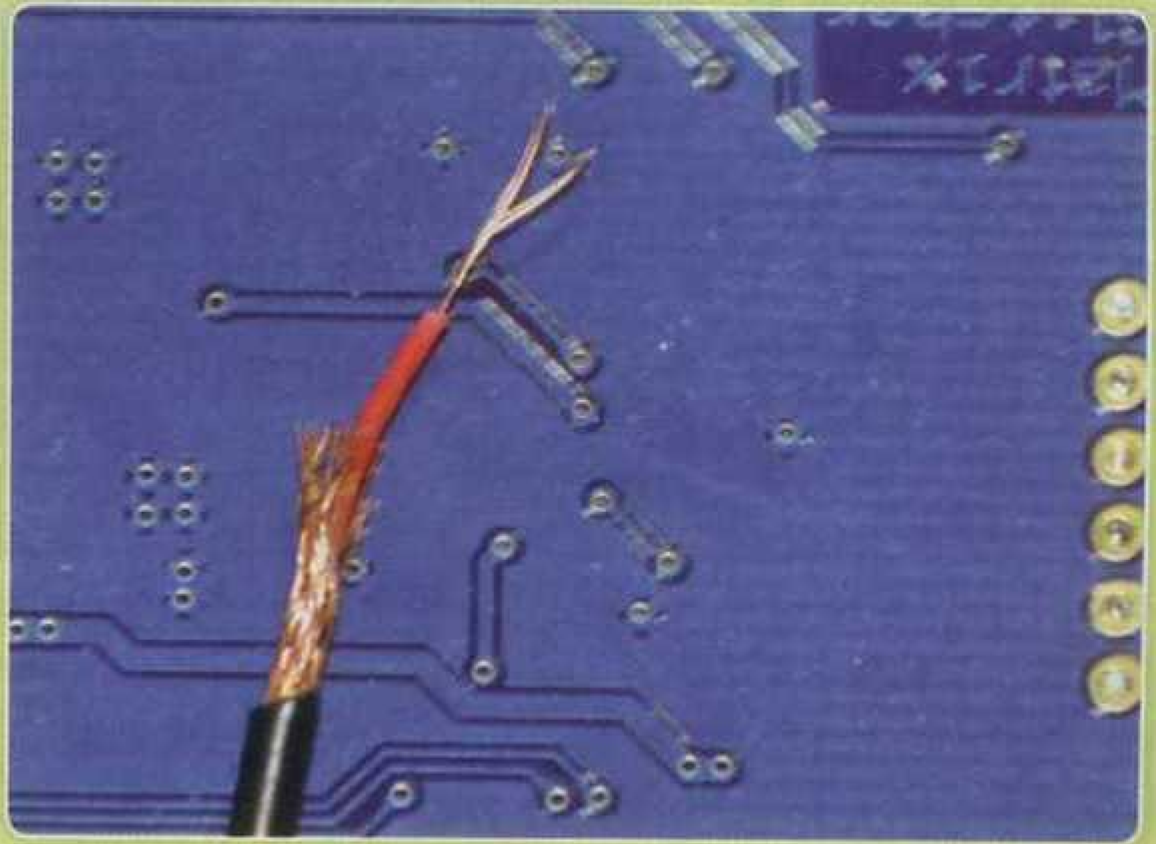
背面的 B 点是信号点，如果有条件的话最好使用带屏蔽层的导线。如果找不到，那就至少将这根线用胶带固定在主板背面。防止导线游走影响启动成功率甚至拔下焊盘。排线时候注意不能弯曲角度过大，经过的线路避开元件密集处，更要避免将导线盖在其它元件上。

焊接完这 2 根背部的线之后先装上前手柄发射面板，接好电源以及视频线（视频线可以不必接电视机）。然后点亮主机，此时主机中间电源灯会闪烁（没装光驱的缘故），如果接着迎来的是四盏灯依次点亮，则说明走线成功。如果出现三红错误，那么调整 F 点与 B 点走线。如果还是不行，那就需要重新焊接 F 点。

接着就是正面的 A 点的走线。A 点是一个信号发送点，脉冲信号就是发往这个点。是全机最关键的一条线，推荐使用 50cm 长度的屏蔽线。这个长度已经验证比较容易启动双 65。而且这种长度对后面的调试比较有利。

C 点虽然是数据点，但是焊接要求不高。VCC 与 GND 也只是 2 根电线，只要焊接电阻别太大就好。没什么特殊要求。

所有线的长度推荐用 25 ~ 30cm（除了 A 点），这个也是一个比较多人尝试之后得出的一个理想长度。（针对 Matrix Glitcher 芯片）

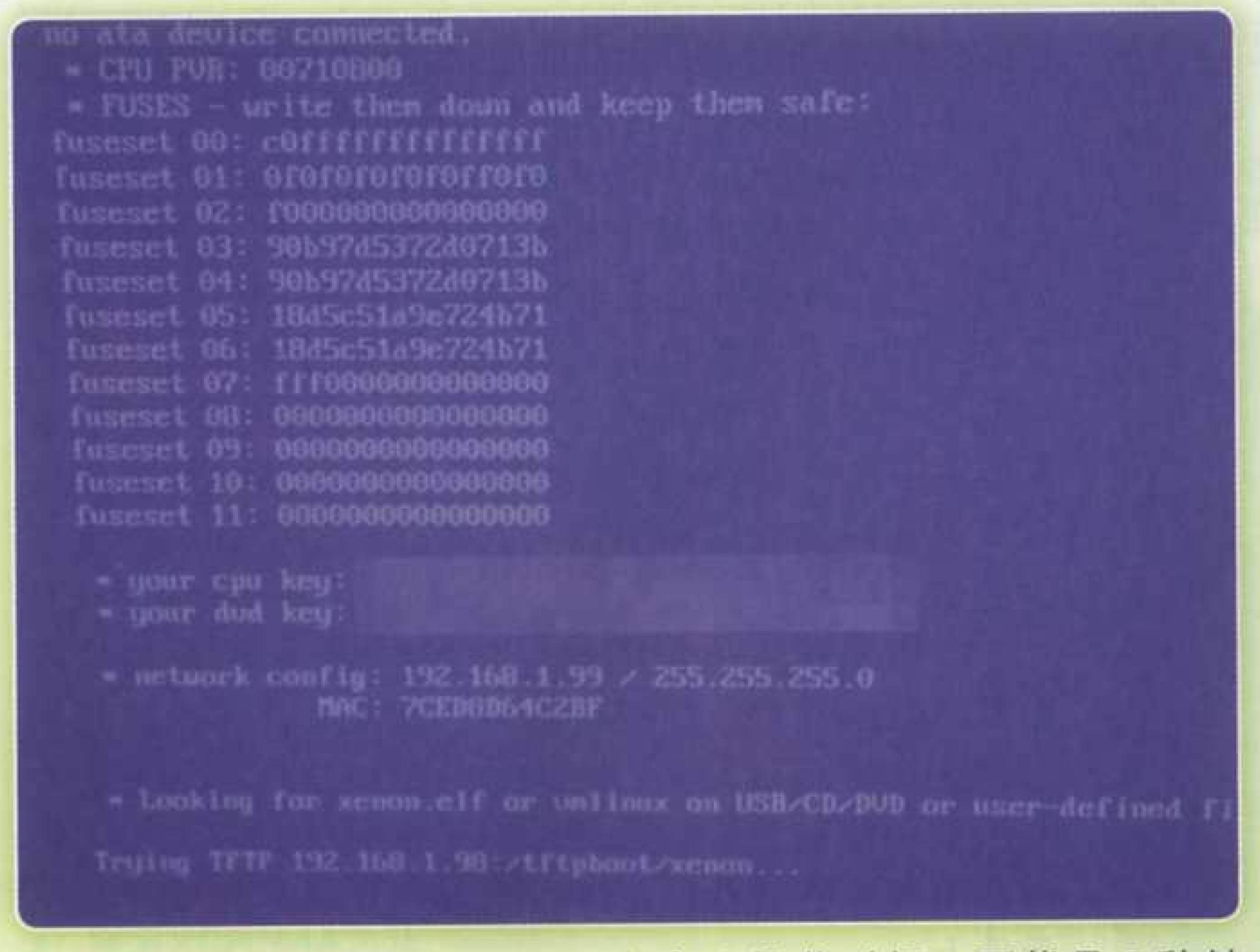


SLIM 的焊接

芯片红色标注的地方需要焊连接起来。

SLIM 主机要比 FAT 方便得多，走线也仅仅只有一根 A 点的线需要注意。A 点的走线也是与 FAT 一样，最好是 50cm 的屏蔽铜芯导线。背面焊接完毕后需要通电验证下是否会引起红灯。所有走线尽量避免走元件集中的地方，避免干扰。GND 接线可以焊接在任意一个铁壳的位置，图中为视频输出接口上。

注意：所有走线尽量避免经过元件密集的部位，更不要经过视频芯片以及南桥芯片，尤其是信号线。避免因干扰引起的不必要的麻烦。



5. 开机抄下CPUkey

这一步看似简单，却需要技术与经验。换句话说，就是看你运气了。

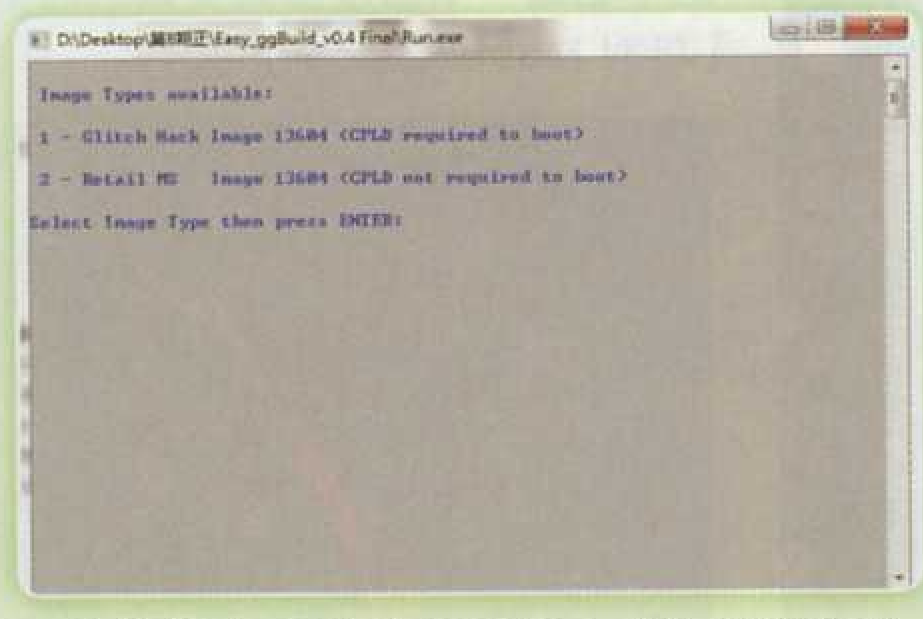
确认固件读取器已经断电之后给 X360 接上视频线以及电源线，然后点亮主机并等待出现画面。视频线也支持 HDMI。FAT 主机请装入主机金属盒，装上风扇以及风道以后再测试。避免主机因为过热出现故障。

此时仔细听风扇声音会发现风扇会有间歇性的转速顿一下。这其实是主机没有启动成功而进行自动重启。首次启动可能会比较花时间，可能是 5 秒钟也可能是 1 小时。请至少等待 10 分钟，如果没启动就关机 20 秒后再试。

当反复重试 5 次都没能进入 Xell 界面，那就请重新检查焊接点以及线路质量。如果都不奏效，可以试试将脉冲 IC 与 A 点之间的连线绕圈。也可以试试移动脉冲 IC 位置或者整理下连线。

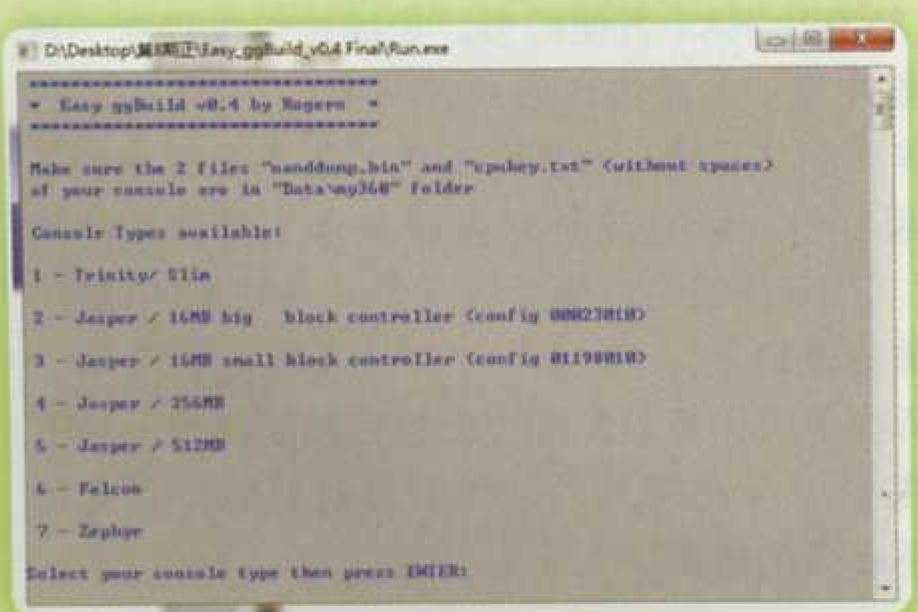
当成功进入 Xell 后可以进入一个蓝底白字的界面。等显示到最后能看到 your cpu key：XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX。抄下这 32 个 16 进制数字。

6. 合成新固件



将提取的原始固件复制到 Easy_ggBuild_v0.4 Final 中的 my360 文件夹内，并将其改名为 nanddump.bin，覆盖掉文件夹内原有文件。再打开此文件夹的 cpukey.txt 文件，并将原有文字全部删除后填入自己的 CPUKEY。回到 Easy_ggBuild_v0.4 Final 文件夹下并执行 Run.exe 文件。

在弹出的界面中选择自己主机的版本，例如是 Slim 就选择 1，并按回车键（ENTER）。随后会询问需要合成的固件种类，我们选择“Glitch Hack Image 13604<CPLD required to boot>”。此时就会在 Run .exe 所在的文件夹下生成一个名为 updflash.bin 的固件。这就是 RGH 主机的 13604 新固件。



注意： 有些 SLIM 的固件中可能天生缺少 fcrt.bin 与 fcrt.bin.meta。遇到这样的主机，自动合成器在合成时候会报错。此时可以借用其他 SLIM 的这 2 个文件，将它们复制到 my360 文件夹下。

7. 刷入新固件

关闭 X360 主机，接上固件读取器的数据线。打开 NAND Flasher 360 for Windows v1.2.0，点击“Connect USB”让软件检测到主机。在底部的“XBR/Freeboot file（Write to flash）”中选择刚刚生成的 updflash.bin 固件。然后点击 Write NAND/Flash 后就会开始写入固件。如果有坏块，软件也会自动做映射，所以比较推荐用这个软件刷写固件。

8. 安装软件

自制机已经刷完了。当然这还无法发挥它本身的全部功能，我们还得给它装上软件。在自制机上最主要的软件莫过于 xexmenu 与 nex2god 了。在这里提供 2 个小途径来安装这个软件。

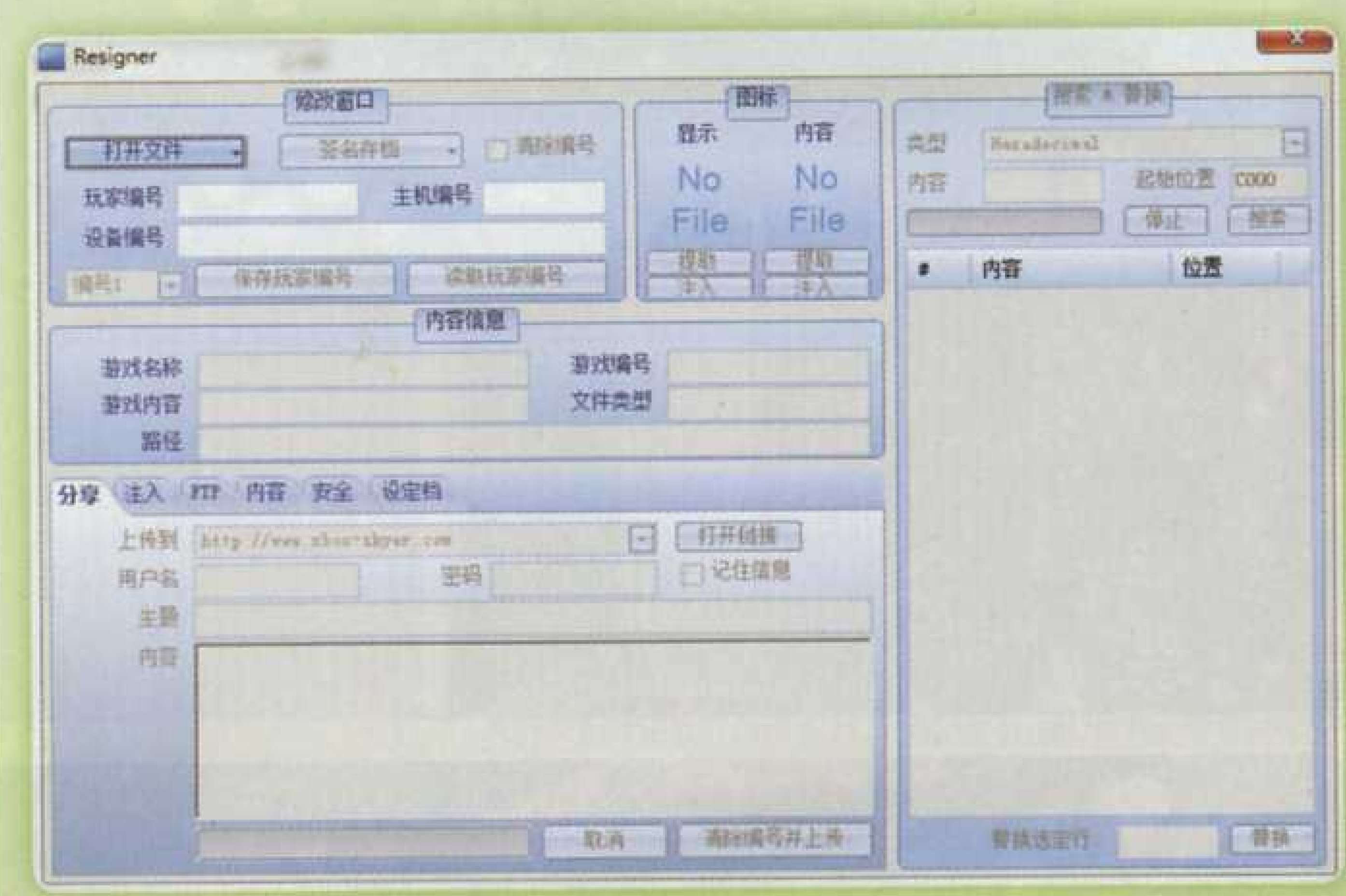
1. 如果是没有光驱或者自己没有刻录机，那么可以通过 USB 设备导入 xexmenu。首先，我们用一个 U 盘插入 X360 格式化成 X360 格式的 U 盘。然后随便找一个 DLC、xbla 拷贝入这个 U 盘，使得 U 盘下面自动建立一个属于自己设定的的文件夹。或者你也可以按照图上显示的路径自己建立文件夹。

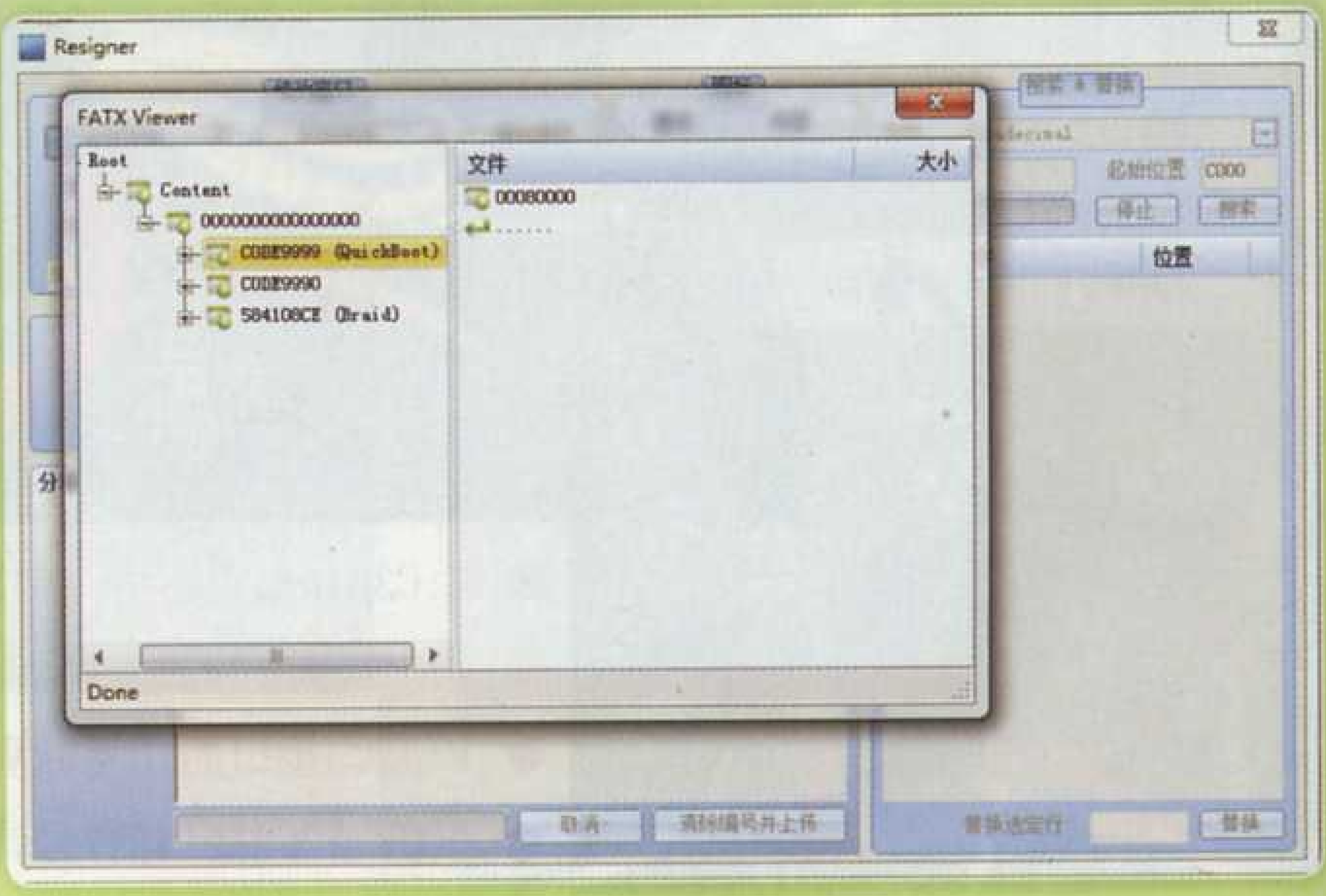
接着将 U 盘插入 PC，在 PC 上打开软件 Resigner。点击打开文件按钮右面的小三角，选择提取 Usb Device。此时，就会弹出对话框显示 U 盘中 360 文档的信息。

右击可以新建文件夹，将光盘内提供的“NEX2GOD_XEXmenu_XM360.rar”文件解压并按照图上路径复制到 U 盘。这时 U 盘上已经含有 xexmenu 与 nex2god。只需要将 U 盘插回 X360，并在 X360 中的记忆体项目中把存放在 U 盘上的程序复制回 X360 即可。

注意： Resigner 的运行需要 Microsoft .NET Framework 3.5 Service Pack 1 支持。

2. 如果有光驱且自己有刻录机。那么只需将“光盘根目录的软件 .rar”解压出来并刻录在光盘的根目录。只要光盘放入主机，就能像游戏一样执行光盘中的 xexmenu。此后只需通过这个光盘将 U 盘中的其它软件复制进主机即可。





9. 自制机刷机疑问

1. 自制系统能用官方的离线升级包升级?

刷机后使用对应版本的官方升级包升级之后才会有人偶。但是也只能使用对应的升级包,比如 13599 系统只能用 13599 升级包。否则可能会变砖。

2. 例如即将到来的秋季更新,还是必须等新的固件制作工具出来?

是的,必须用新的工具制作更高版本的固件。

3.XBR 和 Freeboot 的自制系统似乎可以用 Flash360 升级,RGH 也可以么?

是的,RGH 也可以用 Flash360 等固件写入软件。

4. 升级自制后原来硬盘里的存档还可以继续使用吗?

是的,所有存档、DLC、XBLA 游戏都可以继承使用。

5. 刷了自制机之后,还有必要刷光驱么?

如果光驱无法读取 XGD3 格式的散装盘,还是需要再次刷写光驱才能读取。

6. 刷机之后内置存储器中的数据会丢失么?

可能会丢失。请备份重要数据。

7.RGH 自制机的固件可以与 JTAG 自制机的固件通刷吗?

确定不行,JTAG 自制机刷入 RGH 自制机的固件之后会无法开机,大约 15 秒后显示三红。

PART C 新软速递

FreeBOOT ToolBox Maker2.80-13604

这个软件是用于合成固件版本 13604 的自动合成器,与以前用的版本设置基本一致。2.8 开始支持合成 Glitch 主机的固件,也就是 RGH。也支持合成 Ecc 文件。

ECC 的合成:将 CPU Key 区域的字符全部删除。去掉 Auto detect motherboard (Only for 16Mb dump) 前面的勾。然后再 Motherboard type 中选择自己的主板类型。最下方的 Type 选项选择 Glitch。这样就完成了设置。点击 Generate freeBOOT 按钮选择提取出来的固件就会开始制作 ECC 以及破解的 SMC.bin。制作成功后这些能够在固件所在文件夹内找到。

RGH 主机 13604 固件的合成:将 CPU Key 区域填入自己的 CPUKEY。去掉 Auto detect motherboard (Only for 16Mb dump) 前面的勾。然后再 Motherboard type 中选择自己的主板类型。Type 中选择 Glitch。点击 Generate freeBOOT 按钮选择自己的固件。制作成功后,就会在自己的固件所在文件夹内看到一个名为 freeBOOT.bin 的文件。这就是合成后的 RGH 固件。

JTAG 主机(老版自制机)固件的合成:与 RGH 主机固件合成的步骤基本相同,只是将 Type 选项选择 JTAG。

注意:RGH 主机与 JTAG 主机的固件无法通刷!如果意外刷入,可能只能通过固件读写器(LPC2148、USB18F2455)来恢复主机!

Nandpro30

老牌固件读写软件。新加入了写 CLPD 芯片的功能,可以用它来更新脉冲 IC 的固件。

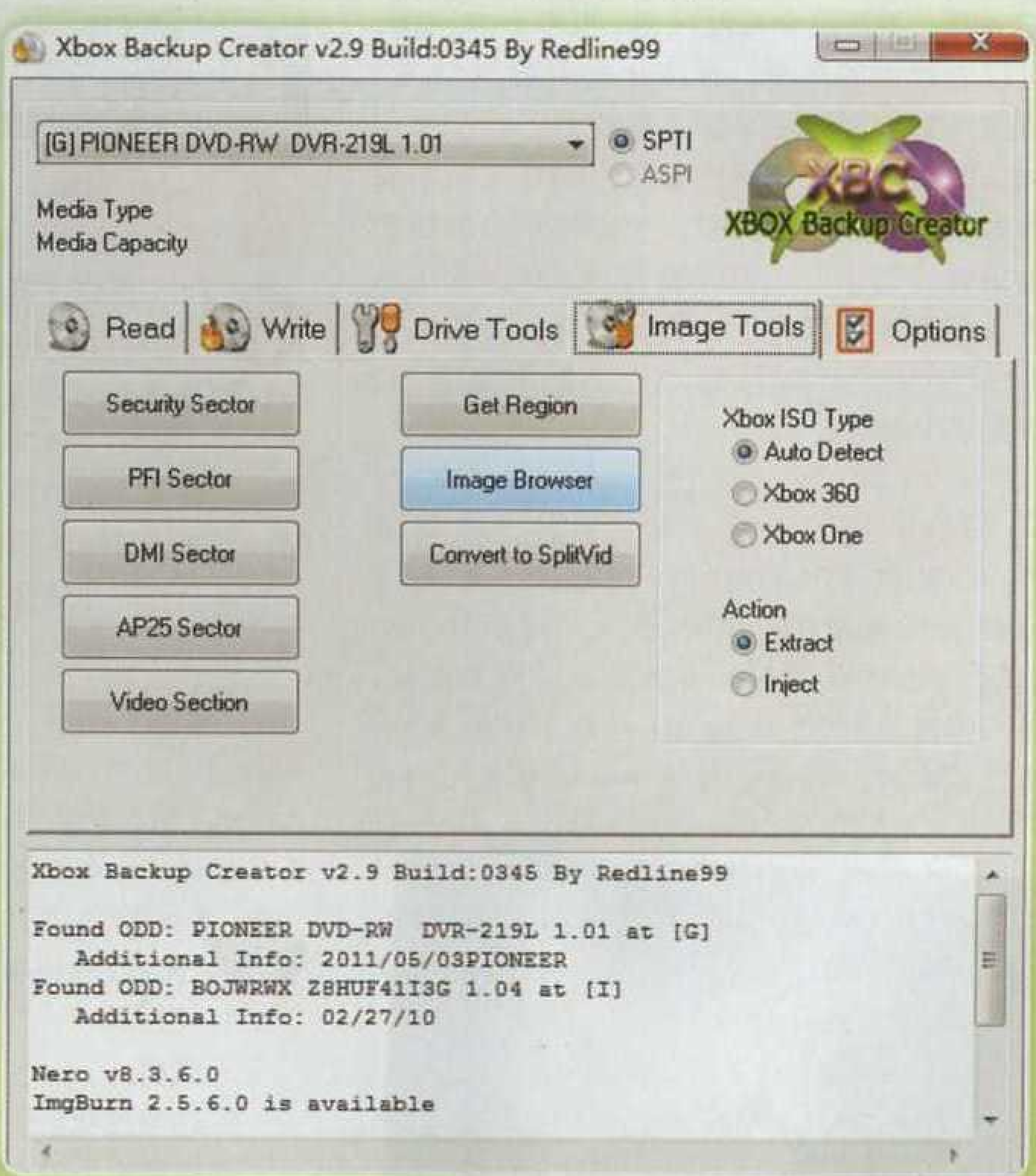
对应针脚为(右表)

ArmLpc	CLDPJtag	Olimex	Maximus
3.3v	VCC	EXT2.24	M1
GND	GND	EXT2.25	N3
P0.17	TCK	EXT1.18	A2
P0.18	TDO	EXT1.19	B3
P0.19	TDI	EXT1.20	C1
P0.20	TMS	EXT1.21	C2

读入命令为:Nandpro xsvf: filename.xsvf

Xbox Backup Creator v2.9 Build:0345

更新了支持 XGD3 格式的镜像和光盘的提取。



DashLaunch-V2.25

2.25版本新改进的内容

· 将 Arcade 版 SLIM 主机的存储单元添加到 Dash launch,名称为 IntMu:

· 能够升级 RGH 主机的补丁

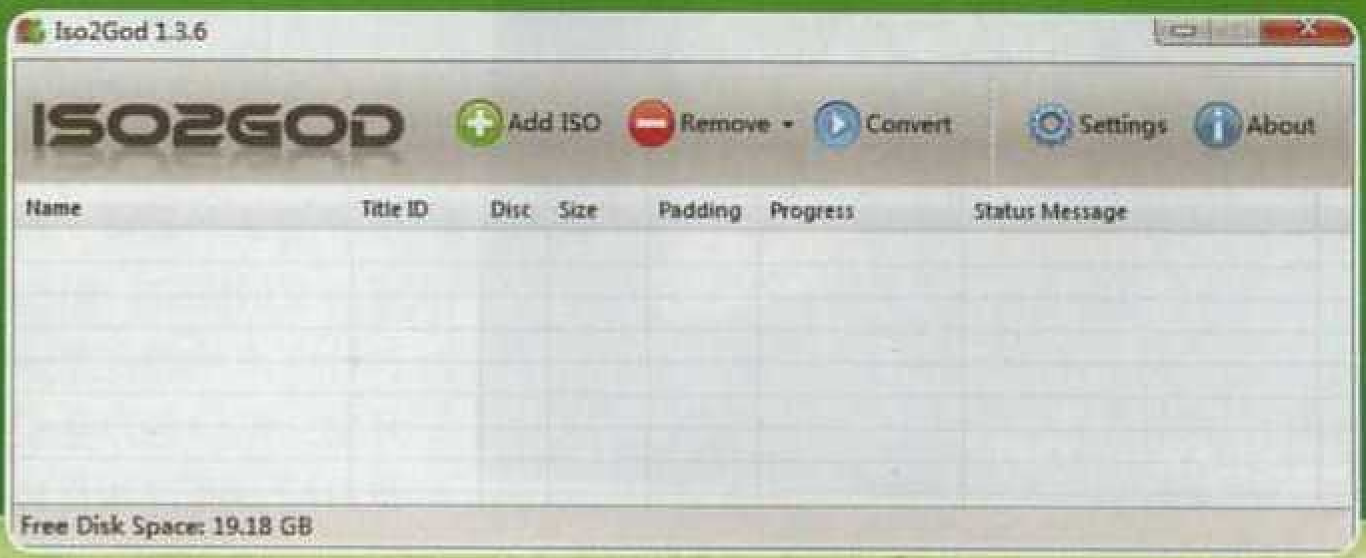
· 支援 13604 系统

· 补丁增加移除光驱 E66 错误功能

注意:如果安装 Dash Launch 之后发现无法使用官方系统更新包。那么请将更新文件的文件夹从 $SystemUpdate 的名称改为 $$ystemUpdate。或者在 U 盘根目录存放一个空内容的 Launch.ini 文件并重启主机。Dash launch 中的"noupdater"设置即为是否屏蔽更新的选项。

Iso2God V1.3.6

直接支持 XGD3 格式的镜像转换成 GOD 包。



软组织

主持人：纱迦

上期开始向全国软饭征稿，结果一下子收到一大堆稿件，而且其中最常见的，当属于成就攻略。特别令人高兴的是其中不少成就攻略都涉及到网络合作和Kinect，这说明成就犯的队伍还是很壮大的。不过这期由于赶上年底大作潮，篇幅都被一堆名字带3的游戏给霸占了，搞得成就集中赢部分连编辑们自己写的成就心得都放不全，更别提这些投稿了，这里还请各位期待下一本专辑。

另外要强调的是，美少女文字冒险游戏的攻略就不用投了，因为此类游戏攻略非常简单，编辑们早就已经搞定收工了。注意只是文字冒险游戏哦，像《少女巡航机 X》这样的美少女游戏还是可以投的。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

软件 SOFTWARE

Email HK918： 看过第 15 辑《X360 专辑》中的《梦幻俱乐部 ZERO》后，我发现我深深地爱上了这款游戏。不过听说这款游戏的 DLC 是个很深的坑，因此有些胆怯。我想问一下做攻略的编辑，如果不买 DLC 的话游戏乐趣会受到影响吗？另外，购买本作的 DLC 是否需要用日服账号和日本 VPN 呢？

欢迎你跳坑！本作的 DLC 主要集中于服饰，另外有十来首歌曲。如果不买 DLC 的话，不影响全成就获得，也不影响剧情，你可以先玩游戏本身，再决定是否要买 DLC。不过游戏里本身的服饰非常不给力，除了女侍服外，每个角色只有两件和服，你在攻略中看到的那些漂亮的服装截图，全部都是由编辑们真金白银买回来的，总花费在 2000 元人民币左右，满满的爱意啊！（笑）另外，购买本作的 DLC 必须用日服账号，但不要求金会员，也不要求 VPN。

Email 南天一指： 不知编辑中有没有玩 WP7 手机的呢？小弟最近手机被万恶的强盗给洗劫了，正好想入部新手机，听说 WP7 手机不仅好用，而且能打游戏拿成就。想问一下用 WP7 手机打的成就能不能和 X360 共通，如果可以的话，想请小编们指点几个成就神作，哈哈。

■是时候再入一台 X360 了。

编辑中天行者就用过 WP7 手机，WP7 手机的成就系统和 X360 以及 PC 端的 GFW 是共通的，因此你可直接购入。不过需要注意的是，惟有正版游戏才能打成就并上传，而 WP7 手机的游戏价格与 XBLA 游戏差不多，这点不如 IOS 平台。至于 WP7 平台的成就神作，我推荐以下几个：《COLLAPSE! 》、《Flowerz》（免费游戏）、《MONOPOLY》。大红大紫的《愤怒的小鸟》、《水果忍者》、《扫雷》也有 WP7 版，而且都有成就可拿，同样推荐。注意 WP7 平台的游戏均是 200 点成就封顶。

硬件 HARDWARE

Email 陈诚： 我想问一下秋季更新何时开始？开始之后会不会 BAN 机呢？

11 月初，微软开展了一项活动，内容是邀请部分用户率先体验新系统。由此看来，秋季更新可能要到 12 月才会开始了。本次更新因为会修正 X360 的用户界面，所以微软也是慎之又慎，惟恐因为某个失误而导致大面积灾情。至于会不会 BAN 机，这个真的就只有微软的相关负责人才能知道了。

Email 陈诚： 我最近我的好友中有不少被 BAN 的，有人说是用组装硬盘，有人说是改成就，有人说是用黑卡，我想听听小编的意见。不然搞得我现在都不敢上 LIVE 了。

目前主要有以下几种情况会导致你的 X360 主机被 BAN。

1. 使用黑卡。
2. 改机。
3. 违法授权。

改机自不必说。黑卡是今年微软重点打击的对象，上半年曾经盛传说只要不是和贝宝绑定的黑卡账户就没事，但如今看来这也只是玩家的一厢情愿而已。而且微软打击黑卡的力度之大远胜当年改机，基本上每个月都会来这么一下。因此奉劝各位不要再干类似的事情，通过正规渠道买点卡或直接以信用卡消费才是正途。

违法授权的定义比较模糊，大致说来还是和黑卡脱不了关系。现在不少黑卡都是直接窃取普通玩家的账户，通过其捆绑的信用卡来购买点数。这种账户的特征是有较高的成就点数以及很多的好友，部分账户还是金会员。如果你获得了这种账户后，通过授权转移将失主以前下载过的东西转移到自己的机器上，就很有可能被 BAN 机。

至于你所说的组装硬盘，目前还未听说过导致 BAN 机的先例。修改成就也不会导致 BAN 机，但会导致你的账户失效或成就清零。

Email：x360special@gmail.com
Xbox LIVE 联络人：Urara Sanzenin

光盘说明

关于升级文件

使用方法：先解压光盘中的最新升级文件 .rar 压缩包，**解压密码为：XBOX 360专辑第16辑**。再设法将里面的文件全部拷至 X360 储存装置的 Cache 文件夹下即可。

★如果你用硬盘的话，你需要硬盘数据连接线以及相关软件（推荐 Xport 360）。如果你从来没用过这两样东西，请参考《X360 专辑 Vol.8》的相关内容。Cache 文件夹在硬盘的 Partition 3 的根目录，非常好找。

★推荐大家将全部升级文件一起拷进去再使用，开始游戏时系统会自动调用游戏版本对应的升级程序。只要你不修改升级文件的具体内容，X360 游戏是不会因为升级文件而出现错误的。极少部分游戏的升级文件的储存位置同该游戏的 DLC，需要手动设置。

★部分游戏升级后可能会对固件版本有更高要求。如果你想删除这些升级文件，可以打开 X360 主机的选项设定，在记忆体画面中按 Y 键，选择清除系统快取。不过这个操作会删除所有升级文件，不能选择性删除。

★这些升级文件适用于所有型号和版本的 X360。

关于视频攻略

此部分内容是与本辑攻略配套使用的，以方便大家尽快完美游戏。在此向制作这些视频攻略的高手达人致敬。

关于最新实用软件

此部分内容解压后即可使用，非自制机用户可以直接无视。其中有一个文件在解压时有可能导致杀毒软件报错，这是正常现象，忽略即可。如果你对此不放心，可以先选择清除，之后如果你发现你需要该软件，重新从光盘里解压即可。

■上古卷轴V 天际

ISBN 978-7-89471-416-9

本手册随盘附赠不能单独销售

Xbox360专辑光盘定价：32元